PRESS
Start!
DESKTOP PUBLISHING
Gamescom
ACOMPANHAMOS COM EXCLUSIVIDADE NACIONAL O QUE ROLOU NA MAIOR FEIRA DE GAMES DA EUROPA!
SETEMBRO DE 2009
#4

índice

04 **Spam!**
TUDO O QUE VOCÊ PRECISA SABER EM UM ÚNICO LUGAR

07 **Drops!**
PEQUENAS NOTÍCIAS, GRANDES ACONTECIMENTOS

10 **Select!**
SUAS OPINIÕES E SUGESTÕES SÃO DE GRANDE VALOR PARA NÓS

15 **Kikarú Utada**
CONHEÇA UM POUCO MAIS SOBRE A DIVA DOS GAMES

19 **10+ Jogos sem o botão de pulo**
EM ALGUNS GAMES VALE TUDO, MENOS DAR PULINHOS

27 **Entrevista Gisele Henriques**
AUTORA DO LIVRO GAMEMANIA TROCA UMA IDÉIA COM A REDAÇÃO

58 **W-indie**
TODA A LIBERDADE E CRIATIVIDADE QUE SÓ OS INDIES OFERECEM

66 **Reviews**
O PRESENTE AVALIADO

76 **Breeding Games**
TEMOS QUE PEGÁ-LOS!

Gamescom 09
24 PÁGINAS DE PURA FEIRA COM EXCLUSIVIDADE

34

12 **Play!**
SINTA TODA A MAGIA DAS MELODIAS DE KINGDOM HEARTS

16 **Daily Quest!**
NOVA SESSÃO NA AREA! MMORPGS LEVADOS AO MAX LEVEL

23 **Tectoy Do Zillion ao Zeebo**
OS ALTOS E BAIXOS DA EMPRESA DO SURGIMENTO AOS DIAS ATUAIS

30 **Exposição Gaméplay**
ITAÚ CULTURAL APOIA EVENTO SOBRE GAMES EM SÃO PAULO

62 **Retroviews**
O PASSADO RELEMBRADO

72 **Previews**
E O FUTURO QUE NÃO CHEGA LOGO...

81 **Versus Mode**
QUAL O MELHOR? PS3, XBOX360 OU WII?

Interatividade aqui vamos nós

Olá Leitores da PS! Como sempre é um imenso prazer tê-los ao nosso lado. Nessa edição demoramos mais do que o previsto pois estivemos pessoalmente no maior evento sobre Games da Alemanha e isso nos deixou com mais afazeres. A Gamescom sediada na cidade de Colônia foi um marco para quem ama entreterimento digital (leia-se games, muitos games) e marca nosso mais novo orgulho como Starters. Também trago novidades! Reparem nesse ícone " ! " em nossas fotos. Ele mostra que a partir de agora estaremos incluindo conteúdos interativos que podem ser acessados com um simples click do mouse. Duvida? atualize seu PDF Reader e faça o teste.

Jay Santana
EDITOR EXECUTIVO - DESIGNER

'Tectoy é do Brasil e o que eles fizeram pelos gamers tupiniquins você confere em meu artigo'

Don Vagner
EDITOR DO BLOG - REDATOR

'Ocupado "pero no mucho", deixei o Drops! e o Spam! em boas mãos nessa edição. (assim espero)...'

El Tenorio
DROPS! - SPAM! - 10+ - REDATOR

'Mais uma Coluna Play! Dessa vez, Kingdom Hearts ergue a batuta'

Samuel R. Auras
PLAY! - REVISOR - REDATOR

'Crisis Core: FFVII nasceu épico. Relembrá-lo é quase uma obrigação com um review'

Leonardo Lopes
DIREÇÃO DE MARKETING - REDATOR

'Após 5 dias na Gamescom foi difícil voltar para casa'

Marcos Ruehle
OMBUDSMAN - REDATOR

'Tenho uma surpresa reservada para a próxima edição. Aguardem...'

Márcio Fraga
VS MODE - REWINDER - REDATOR

'Olá, sou o mais novo Starter! Espero contribuir com artigos que honrem a PS!'

Jonathan Vincent
REDATOR

'This is... **Press Start!!!!**'

Raphael Franck
EDITOR DE REVIEWS - REDATOR

'Seja bem vindo ao W-indie. Jogos indies ou arte eletrônica, chame do que quizer'

Julianna Isabele
WINDIE - SELECT! - REDATORA

'Sobrevivente de uma explosão nuclear gerada pelo meu PC'

Murak R. Lemos
EDITOR AUXILIAR - REVISOR - REDATOR

'Textos revisados e satisfação completa. Temos que prender o Jay com mais frequência'

Eric Leal
REVISOR - REDATOR

'Já ouviu falar de breeding games? Conheça mais sobre esse gênero em meu artigo'

Leon Cleveland
TWITTER - REDATOR

'Jogo aguardado do mês: Borderlands. Aguardem um review na próxima edição'

Rodrigo Castro
DAILY QUEST! - REDATOR

'Assassin's Creed promete. Cenários caprichados e muita ação furtiva em meu preview'

Juniel Pereira
REDATOR

Conseguiu ver o que acontece ao clicar nos ícones? Isso é só o começo. No decorrer da revista mais conteúdo interativo estará disponível para quem lê nossa revista em PDF conectado na rede. Além dessas novidades logo acima citadas, temos muito mais conteúdo para vocês. E põe conteúdo nisso! São 83 páginas recheadas de informação Gamer do jeito que todo mundo gosta. Estivemos na exposição Itaú Cultural, criamos mais duas novas colunas: A Daily Quest!, que dá seu devido valor aos nossos amados MMORPGs e a sessão W-indie, voltada apenas aos jogos Independentes como nós. Viu só quanta coisa legal? Isso é para você que nos prestigia. Leia essa revista e desfrute de nossas informações. E aproveitando a onda interativa, deixo aqui o meu recado:

Spam!

Esse não enche sua caixa de e-mail

Dante que se cuide: A beldade **Bayonetta** está com tudo no novo game da ação da Sega. Além da já esperada ação frenética, a moça é capaz de algumas coisas BEM legais como invocar criaturas e até mesmo pegar armas de monstros derrotados. Abre o olho, Dante.

Esqueça tudo sobre Tekken, e preste atenção em **Tekken 6**. A Namco Bandai está mostrando serviço, dando um gás à altura da franquia. Fora o que a gente já esperava, como a customização de personagens (que ta num capricho só), Tekken 6 traz um modo de ação COMPLETAMENTE mudado, com direito à bastões, metralhadoras e robôs gigantes. Haja fôlego.

Lá vem Castlevania 3D outra vez. Mas, fiquem calmos, caros leitores. **Castlevania: Lords of Shadow** vai ser a redenção dos games vampirescos da Konami em 3D, e agradeçam a Kojima Productions por isso. Apesar do gameplay meio duro, o jogo vai, como dizem, "bombar". Gráficos lindos, efeitos luminosos excelentes e uma dublagem de qualidade. Se mesmo assim não der certo, Konami, desista de Castlevanias 3D, por favor.

Ainda falando de games de ação, já ouviu falar de **Dante's Inferno**? É bem parecido com God of War... Mas, vão por mim: esse daí promete com a simples receita: Foice, Inferno de Dante, combos extremos. Preparem-se para um jogo, no mínimo, alucinante.

Que **Persona 3** é um show de game, ninguém nega. Agora, imagine só jogar Persona 3 em qualquer lugar? Atlus mandou bem e converteu o grande sucesso do PS2 para o **PSP** e colocou uns extras. Alguém aí pediu baterias reservas?

Hail! Tá, eu não sou o grande El, mas, estou aqui pra quebrar um galho, enquanto ele resolve seus problemas. Então, menos papo e mais spam!

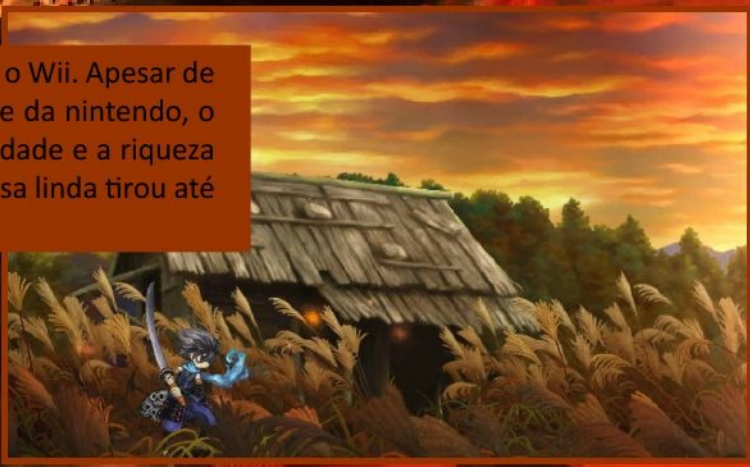
POR LEON CLEVELAND

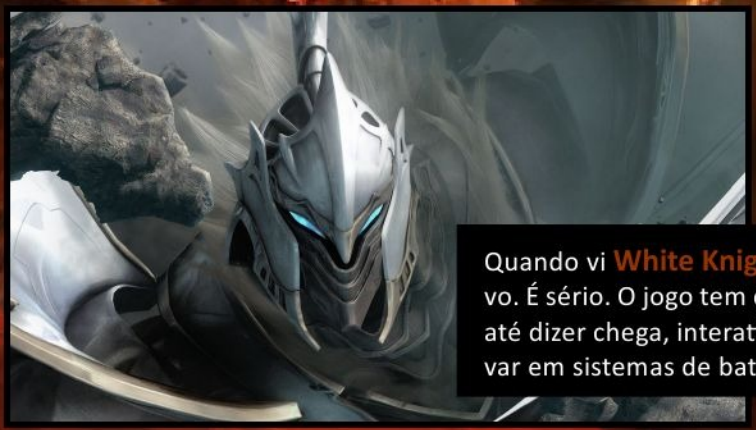
A **Disney** comprou a **Marvel**. Você não leu errado. A mega companhia do camundongo mais famoso do mundo adquiriu pela módica quantia de **4 BILHÕES DE DÓLARES** a Marvel. Mas, não temam, leitores. Ao que tudo indica, não haverão mudanças na empresa, pelo menos não no que tange produção de quadrinhos e tudo mais... mas não custa sonhar, né? Já imaginaram o Universo Marvel no Kingdom Hearts!

Na hora em que eu vi **Soul Calibur: Broken Destiny** achei que meus olhos estivessem pregando uma peça em mim. Então, vi que não era mentira: É Soul Calibur IV, versão reduzida, óbviamente... mas ainda assim: Gráficos lindos, trilha sonora excelente e uma gama enorme de personagens. E falando em personagens, adivinha quem está figurando como personagem bônus? O Deus da Guerra, **Kratos**, com direito à correntes, maldade e combos consagrados. Nightmare é fichinha agora.

E lá vem o standalone expansion de Halo 3. **Halo 3: ODST** (não pense bobagens) te põe no papel de um Orbital Drop Shock Troopers e traz uma série de mudanças, como um HUD novo e ambientação aberta. No mais, é Halo 3. Belezura!

Falando em obras de arte, experimentem **Muramasa**, para o Wii. Apesar de não fazer tanto uso das capacidades interativas do console da nintendo, o jogo parece uma pintura em movimento, tamanha a qualidade e a riqueza de detalhes nos cenários e nos sprites de personagens. Coisa linda tirou até uma lagrimeta. Vanilla Ware, obrigado.





Quando vi **White Knight Chronicles** em ação, achei que fosse um filme interativo. É sério. O jogo tem o sistema de batalha mais inovativo que eu já vi. É realístico até dizer chega, interativos e muito bem animado. É a Level 5 mostrando que inovar em sistemas de batalha já é uma obrigação da casa.

Ainda falando no Wii: **Monster Hunter Tri** é um MONSTRO! (com o perdão do trocadilho). Apesar de alguns loadings ligeiramente irritantes, o jogo é duca. Gráficos lindíssimos (levando em conta a potência do não-só-mais-branquinho da Nintendo), jogabilidade bacana, multiplayer online e offline (splitscreen), mais monstros, mais cenários (agora é possível nadar), mais armas, mais armaduras, ou seja, mais diversão! Com certeza, é o carro chefe da Nintendo até o próximo Zelda ou Metroid: Other M.

Drops!

POR JAY SANTANA

Saudações aos amigos Gamers. Dessa vez o Drops! está sob minha responsabilidade e confesso estar nervoso, fica difícil substituir nosso amigo Tenorio que ainda está de luto pela morte da sua Caixa X. Esse mês muita coisa rolou no nosso universo Gamer, tivemos a GamesCon na Alemanha e muitas outras novidades pelos quatro cantos do globo (um Globo tem cantos?!). Sem mais delongas, faça bom proveito das nossas noticias em doses regulares e muitos continues pra você em sua jornada virtual.

- Revelada a lista de conquistas do jogo Brutal Legends do Xbox360 e PS3, a novidade fica com o titulo "Six Degrees of Schafer", titulo cujo desafio é nada menos do que jogar o multiplayer com ou contra Tim Schafer, diretor do jogo e criador de outros grandes títulos como "Day of the Tentacle", "Full Throttle", "Grim Fandango" e "Psychonauts". Alguém topa?

-Tim Curry, o Gomez Addams do filme "A família Addams" assumirá as cordas vocais de Arl Rendon Howe, o vilão de Dragon Age: Origins.

- iPhone começa a botar suas garras pra fora, Lumines sairá pra o Multicelular e terá musicas e skins novas. O s portáteis que se cuidem.

- Você é um daqueles fãs apaixonados por Battlefield 2 até hoje? A Dice acaba de lançar uma nova atualização depois de 3 anos desde a ultima. Além das correções e melhorias que se espera, conte com um novo mapa e todo o conteúdo dos pacotes 'Euro Forces' e 'Armored Fury', originalmente vendidos por US$ 10 cada agora na faixa. Demorou mais valeu a espera!

- Final Fantasy: Dissidia finalmente chega em terras Yankees. Conte com todos os Lutadores de cada Final Fantasy agora com dublagens e legendas Made in USA. Thank God!

- 29 de Setembro é a data de lançamento de Motor Storm: Arctic Edge para PSP. Novos veículos de neve foram adcionados para o pequeno notável poder radicalizar por suas 12 pistas reversíveis.

- Membros da live podem conferir novas Demos de Wet, F.E.A.R. 2: Reborn e Fight Night Round 4, Não deixe de dar aquela jogadinha.

- O RPG Fantasy Life do DS vai contar com as composições de Nobuo Uematsu.

- John Rizzo, Executivo chefe do nosso Zeebo diz: "No Brasil, os usuários que mais criticam o Zeebo são os chamados jogadores 'hardcore', que é algo bom porque não nos vemos tomando o mercado dos competidores atuais; o que queremos fazer é criar um mercado que não tem a ver apenas com jogar games, mas também com educação". Você concorda?

- Você sabia que Beyond Good and Evil teria uma continuação? Se sim, ok. Se não, nem se preocupe pois a Ubisoft acaba de suspender o projeto, pavras de Colin Solal Cardo da Gamersyde via twitter.

- Lider da Banda Muse é homenageado no jogo Guitar Hero 5. Matt Bellamy terá um avatar com suas características junto com Carlos Santana, Johnny Cash e Shirley Manson, vocalista do Garbage e atriz da série "Terminator: The Sarah Connor Chronicles".

- Bayonetta terá modo de combos automáticos pra turminha "Leite com Pêra". Modo Easy vai ajudar a galera casual a realizar movimentos só antes executados pelos Hardcores.

- O mundo virtual PlayStation Home receberá novidades em Setembro. Agora você poderá iniciar qualquer jogo a partir do espaço virtual , algo parecido com Street Fighter IV, todas as lojas no Mundo Home terão os itens em modelos 3D, uma maquina de bolhas e uma câmera fotográfica, para tirar prints de momentos interessantes e salvar no HD do seu PS3 serão adicionados nessa atualização. Interessante não?

- 4ª classe de Diablo III foi revelada na Gamescon. Será o Monk, especialista em lutas corpo-a-corpo com seus movimentos de grande velocidade que somará ao grupo já conhecido – Barbarian, Witchdoctor e Wizard.

- The Lord of the Rings: Aragorn's Quest foi adiado. A mais nova empreitada da franquia The Lord of The Rings só aparecerá em meados de 2010

- **Aion** acaba de ser concluído. O MMORPG que promete não ter limite de jogadores acaba de sair da fase Beta e teve sua estréia em 22 de Setembro no Ocidente. Adeus vida social!

- PS3 Slim é mostrado na Alemanha, porém duas noticias ruins vieram junto com o lançamento: a primeira é que não poderá instalar qualquer versão especial do Linux nele, e a segunda é que retrocompatibilidade está fora de cogitação na Versão Light do PS3.

- Heavy rain, o mais novo e ousado projeto da Sony e o seu Playstation 3 não para de impressionar. Segundo anuncio feito por Romain Castillos, gerente de localização e produtor associado o jogo será traduzido em 10 línguas diferentes, entre elas o nosso Português. Tá, nem tão nosso assim, pois será o Português de Portugal, mas já é um começo não?

- O site oficial de Gran Turismo 5 lançou e logo após apagou uma nota dizendo que existirão mais de 1000 carros no jogo, sendo que 170 deles terão tratamento especial, eles terão tanto danos externos como internos ao bater. A visão de cockpit simulará a destruição interna dos itens como painel e vidros quebrados.

- PSP terá leitor digital. Novidade revelada na Gamescon, foi confirmada não só pela Sony mas por Ira Rubenstein, da editora Marvel onde será permitindo ler todo o catálogo da Marvel, além de livros e revistas.

- Estudo de Marketing da Nintedo revela que um controle em forma de pedal poderá ser lançado para o Wii em breve. Prevejo uma academia virtual.

Temos uma nova revista na área. A editora Europa acaba de lançar a revista Old! Gamer voltada para os games Vintages. Boa sorte e parabéns pela iniciativa!

- **Hideo Kojima** admite que Metal Gear é confuso até pra ele: "Isso é especialmente complicado quando você cria o futuro primeiro e então volta ao passado para criar algo totalmente novo. Há muitos pequenos aspectos que às vezes não se encaixam completamente" diz o pai de Solid Snake. Ufa, e eu pensando que era diferente...

- Capcom registra no Japão a marca "Ôkamiden". Sequencia de Okami á vista, e o mais interessante: será pra DS, Okami vai ser "suave" com a Stylus.

- EA usa o facão e demite funcionários da EA Maxis, estúdio conhecido pela produção de jogos como The Sims e Spore. E o Will Wright? Vai muito bem obrigado em sua nova empreitada, a liderança do estúdio Stupid Fun Club, um antigo projeto seu.

- Leon e Claire da série resident Evil possuem seus próprios Twitters. Neles os heróis falam sobre suas aventuras em volta do novo jogo Resident Evil: Darkside Chronicles do Wii. Confira em: http://twitter.com/Leon_Darkside e http://twitter.com/claire_darkside

- Sai Gore Verbinski e entra Juan Carlos Fresnadillo na direção da adaptação de Bioshock nas telonas. O Diretor é responsável por filmes como "Intacto" e " Extermínio 2". A saída de Fresnadillo ocorreu devido ao seu novo filme Rango estrelado por Johnny Depp.

- A Bizarre Creations, antiga produtora da série "Project Gotham Racing" lançará seu Jogo de corridas em Novembro. Blur será um mistura de Mario Kart e Forza, com uma jogabilidade focada em combate no estilo Twisted Metal. Mistureba que pode dar certo.

- Um sonho antigo dos jogadores de LittleBigPlanet acaba de ser realizado, a adição de água nas fases. A Media Molecule esteve estudando com cuidado essa possibilidade devido à complexa programação envolvida nesse recurso e até abriu um site de cadastro onde era possível testar uma versão beta desse recurso. Confira o resultado em: http://beta.mediamolecule.com/

- Namco Bandai lança na GamesCon seu mais novo titulo. Majin: The Fallen Realm conta a historia de uma amizade entre um ladrão e um ser nada convencional. Qualquer semelhança com The Last Guardian é mera coincidência? Descubra aqui: http://www.eurogamer.pt/videos/majin-the-fallen-realm-trailer-gamescom

- A minhoca mais querida dos Games irá ganhar um remake de sua versão original. Earthworm Jim poderá ser revisitado graças a uma parceria entre Gameloft e Interplay. O Jogo poderá ser baixado via Xbox Live Arcade, PlayStation Network, WiiWare e celulares no quarto trimestre deste ano.

- E a ultima. Guild Wars 2 é real e estará entre nós em breve. A NCSoft acaba de lançar um site promocional da nova continuação da franquia. Confira no link: http://www.guildwars2.com/en/

Jogo Sujo

Por: Rodrigo "Ihmo" Castro

Lembra-se daquele tempo, onde as empresas não visavam apenas lucro quando criava jogos? Foi o tempo em que surgiram os grandes clássicos, como Mario e Sonic. A indústria de games era quase nada e muitos consideravam videogames como bobagem, mas ainda assim foram ótimos tempos. Uma época dourada, onde a criatividade era fundamental na hora de criar um jogo.

Aparentemente, este tempo ficou mesmo para trás. Cada vez mais as empresas estão utilizando seu potencial apenas para ganhar mais dinheiro no que já foi feito trocentas vezes. E isso não é o pior: Recentemente a Eidos tentou "comprar" notas altas para Batman Arkham Asylum. Mais recente ainda, Atari é acusada de "quebrar a banca" da Turbine, um estúdio de desenvolvimento. A Turbine alega que a Atari cedeu os direitos de Dungeons e Dragons para que eles fizessem um MMORPG, e depois cancelou os direitos autorais com a intenção de fazer com que saíssem no prejuízo, sem poder lançar um jogo onde já havia sido gasto milhares de dólares e centenas de horas de trabalho.

Corrupção até nos games? Será que é impossível fazer uma situação onde se envolva dinheiro e concorrência sem que os (maus) profissionais fiquem tentando tirar uma parte de onde não devem?

Eu temo pelo futuro. Espero que a ética e o profissionalismo não acabem nesta geração. Porque de corrupção, já basta a política.

Revista de Rei

"A Press Start #1 foi ótima. Gostei muito, achei um trabalho ótimo feito com muita boa vontade. A Press Start #2 tinha um conteúdo menos relevante aos meus interesses, em maior parte, pelo menos. Fiz umas críticas sobre a perspectiva da revista e tudo mais. Foi uma edição boa.

Agora esta Press Start #3, caramba... Vocês me surpreenderam. Conseguiram se superar. A começar pelo visual. Como disseram, nas outras edições o design já era bom, mas atrapalhava um pouquinho em algumas matérias. Aqui, acho que só o Box da homenagem ao Michael Jackson que fiquei com um pouquinho de dificuldade para ler, mas o resto, a diagramação toda, cada página... Coisa de profissional mesmo. Bem... Tem revista no mercado supostamente profissional que vocês detonaram neste aspecto. Gostei de ver um pouco mais de informalidade, como os comentários sobre um possível Lego Frota do senhor Tenório. Estão levando a revista menos "a sério" o que me faz levá-la mais a sério. Por sinal, a maioria dos textos estão bem escritos, sempre com coesão. Ótimas análises, e de jogos bem escolhidos, diga-se de passagem.

A entrevista com o cara que "Blow" our minds ENTENDERAM?!?!?!? HA! Está ótima, e gostaria de saber como diabos conseguiram isto. Para os demais, a credibilidade que a revista ganha com uma coisa dessas é incrível.

Parabéns a todos vocês. Tentem divulgar a revista o máximo possível, vocês merecem mais apreciadores. Só tenho uma queixa. Não da para ler no troninho. Se isto fosse um review, nota 10 com certeza.
Conseguiram um achievement. "

Lord Helmt - Comunidade EGW Brasil do Orkut

Agradecemos a preferência e já logo digo que está nos nossos planos fazer uma edição especial para essas leituras no troninho. Sobre o Box do MJ, pretendemos ter mais cautela na

Nightsy - The Comics

Select!

POR JULIANNA ISABELE

sincronia de cores...diz meu editor chefe que o problema foi o monitor LCD ele. Sabe como é, a idade ta chegando... O cara tem quase 63 anos, tá ceguinho. Estamos tentando cada vez mais conseguir essas coisas que produzem a reação de 'Como diabos conseguiram isso?', mas é um segredinho nosso.

O Poder de um Review

"É facil perceber que se trata de uma revista feita por Gamers e para Gamers: Os textos e matérias são únicos e conseguem ter um tom pessoal e se manter com qualidade profissional ao mesmo tempo (confesso que muitas revistas publicadas atualmente no Brasil, com seus textos "corporativos" possuem leitura extremamente tediosa). Isso é um ponto positivo e que é muito bem explorado. Nos jogos aconselhados a jogar a 2, recomendaria duas variantes de Tetris que são pouco conhecidas pela maioria dos jogadores: Tetris + Bombliss e Tetris & Dr. Mario. Excelentes jogos! A matéria sobre os reviews também mostra a importância de uma revista independente. Só uma revista assim poderia tratar de forma imparcial sobre um tema que está longe de ser unanimidade entre os jogadores. Quem acompanha a história dos games, sabe como essas avaliações subjetivas podem acabar influenciando na escolha do jogador (pelo menos da maioria). E serem fundamentais no sucesso ou fracasso de uma plataforma."

Randolph - Comunidade Old Gamer! do Orkut

Obrigado pelos elogios!

Tentamos explorar muito essa nossa 'imparcialidade permitida', é todo o ponto da nossa revista, dar a opinião de quem realmente JOGA, apenas pelo jogar, se importando é claro, com o profissionalismo, mas acima de tudo, somos motivados pela paixão (ai, que gracinha!). E agora que você citou Tetris & Dr. Mario, seria uma ótima, com essa alta de gripe suína... Hêhêhê. Esperamos mais críticas sobre piadinhas na próxima edição!

Problemas de "Distribuição"?!

"Não achei a minha Press Start #2 em "BANCA" nenhuma... O número da central de atendimento é uma droga, só fica na musiquinha, falaram que tinha no Mercado Livre, mas eu fui lá e só 'abre' depois das 10h00min.

Onde eu posso conseguir essa revista para minha sinuosa coleção?"

Rodrigo Veiga **– Comunidade EGW Brasil do Orkut**

Rodrigo, como assim a nossa central de atendimento é uma droga? A OST de Metal Gear é uma ótima 'musiquinha', diga-se de passagem.Recomendamos também você dar uma olha em algumas outras lojas, como o 4shared e o Rapidshare. São gringos e tal, mas sempre com um preço bacaninha e a entrega rápida e prática.

Participe da PS! você também e nos ajude a torna-la cada vez melhor!

Mande-nos um e-mail:

E continue ligado em tudo o que rola no projeto através dos links abaixo:

Play!

POR SAMUEL R. AURAS

Na edição passada você leu aqui nesse mesmo espaço sobre a trilha sonora de um jogo aparentemente vazio. Shadow of the Colossus tem um mundo imenso, porém inabitado, poucos personagens para interagir, poucas cutscenes, e a música cumpre um papel essencial para transmitir emoções ao jogador. Dessa vez a situação é contrária. Kingdom Hearts é uma série que toca o jogador como nenhuma outra, com nostalgia, cenas muito bem dirigidas e variados mundos para todos os gostos. Como a música entra em tudo isso desta vez? Será que ela fica em segundo plano, não tendo um papel assim tão importante como tem em Shadow of the Colossus?

Se você vive em outro mundo que não o dos videogames e não sabe do que Kingdom Hearts se trata, vale a pena uma pequena introdução. Kingdom Hearts é uma parceria entre a Square Enix (na época de lançamento do primeiro KH ainda era Squaresoft), maior produtora de RPGs para console com títulos como Final Fantasy e Dragon Quest, e a Disney, maior produtora de desenhos animados e histórias do gênero. Os mundos da Disney, presentes na infância da maior parte dos players de hoje, são fundidos num universo único, original, com um pouco para todos os gostos. Seja você um simples fã de videogames ou alguém que nunca pegou num controle, Kingdom Hearts provavelmente vai te atrair de algum jeito.

A tela de título é uma coisa muito importante num videogame. É como uma prévia – mostra o capricho e esforço dos desenvolvedores. E é aí que começa a se mostrar a música em Kingdom Hearts com Dearly Beloved, o tema composto por Yoko Shimomura (Legend of Mana, Street Fighter II, Breath of Fire, Final Fantasy Versus XIII), que também é responsável por toda a trilha sonora de toda a série. Dearly Beloved é um dueto de piano e violino, e é uma daquelas músicas de que é impossível não gostar. Cada episódio da série tem uma versão diferente de Dearly Beloved – minha favorita é a versão do novo Kingdom Hearts: 358/2 Days, que ainda está pra ser lançado no ocidente.

Ao realmente iniciar o primeiro jogo, Kingdom Hearts surpreende com uma sequência de abertura em CG na qualidade esperada da então Squaresoft. Ao fundo, uma voz bastante conhecida para fãs de música japonesa: Utada Hikaru (ou Hikki, como é conhecida fora do Japão). Utada canta a música-tema Simple and Clean (cujo nome original é Hikari, que significa "luz"). Essa não é a única participação da cantora na série – Utada ainda canta a música-tema de Kingdom Hearts II, Sanctuary (ou Passion), e Simple and Clean ainda aparece como tema de Kingdom Hearts: Chain of Memories para GBA e PS2, assim como Sancuary para Kingdom Hearts: 358/2 Days para DS.

Finalmente podendo controlar o protagonista Sora por aí, o jogador pode começar a ouvir as músicas para cada mundo. Nas áreas originais, como Destiny Islands, Hollow Bastion, Traverse Town ou The World That Never Was, Yoko mostra sua criatividade com músicas que encaixam-se perfeitamente em cada ambiente ou cena, como Destati, uma das músicas mais características da série, ou Scherzo di Notte, o tema de batalha principal.

Já nos mundos inspirados em filmes da Disney, que vão de clássicos da Disney como Olympus Coliseum (inspirado em Hércules), Monstro (inspirado em Pinóquio) e Atlantica (inspirado em A Pequena Sereia) até filmes mais novos ou inesperados como Port Royal (Piratas do Caribe) ou Halloween Town (O Estranho Mundo de Jack), o jogador ouve arranjos e recomposições de músicas já conhecidas. As mais lembradas provavelmente são as de Atlantica, como Under The Sea, e de Agrabah (Alladin).

A trilha sonora de Kingdom Hearts é perfeita para aqueles que tiveram uma infância com a Disney, mas mesmo para os que apreciam mais a música original da série, essa trilha ainda é bem recompensadora. As novas instalações na franquia frequentemente trazem versões alteradas de músicas já conhecidas – o caso mais recente sendo uma música de batalha do Kingdom Hearts: 358/2 Days, que é uma versão mais rápida de uma música de Kingdom Hearts I. Isso faz com que o fã da série se sinta em casa, pois enquanto é apresentado a novas faixas, também pode relembrar os jogos anteriores.

Agora falando mais pessoalmente, o ponto alto da música nessa série são os temas de batalha. As músicas das lutas tanto contra chefes mais comuns quanto contra inimigos da história – não vou dar mais detalhes para evitar spoilers dessa história magnífica – são empolgantes e às vezes até um bom motivo pra ficar enrolando um pouco antes de desferir o golpe final. Bons exemplos disso são The Other Promise e Darkness of the Unknown.

Como um toque final, ainda existe aquela certa música composta por Nobuo Uematsu, na luta contra aquele chefe secreto que vou evitar dizer quem é pra não acabar estragando a surpresa. E é uma belíssima surpresa, pois é uma das melhores músicas da história dos videogames, e encaixa perfeitamente nesta que é uma das melhores trilhas sonoras que eu já ouvi. Bem, com essa descrição acho que já ficou meio óbvio, mas se você ainda não jogou Kingdom Hearts, ou jogou e não sabe que chefe secreto é esse, faça um favor a si mesmo e vá ouvir e jogar assim que acabar de ler essa revista...

Hikaru Utada

POR MURAK R. LEMOS

Hikaru Utada ou Hikki para os íntimos é provavelmente a cantora pop japonesa mais bem sucedida atualmente, lançou um total de seis álbuns sendo que seu primeiro álbum oficial foi First Love (1999), este trouxe o R&B para o japão sendo o cd mais bem vendido da história do país. O que você pode não saber é que Hikaru Utada é o nome por trás dos temas de Kingdom Hearts 1 e 2, isso mesmo, aquela musica que você ouviu ao terminar o primeiro jogo enquanto um arrepio percorria sua espinha (aconteceu comigo) ou ao ver as cenas em CG que iniciam e encerram os dois jogos da série. As músicas dela que estão no jogo são Passion, Simple and Clean (Hikari na versão original japonesa), Passion - KINGDOM Orchestra Instrumental Version e Sanctuary.

As músicas de Hikki são algo bem acima do nível médio das produções para jogos muitas cantoras já passaram pela Square-Enix deixando músicas para seus jogos como Koda Kumi a exemplo em Final Fantasy X-2, mas Hikki é de longe a melhor. Passion Instrumental Version faz como que cada cena de KH com esta música ao fundo seja marcante na verdade o jogo possui uma das melhores trilhas sonoras de jogos de todos os tempos, os temas remixados dos clássicos da Disney no jogo são excelentes e poder ver a perfeita harmonia entre o tema Hikari ao termino do jogo é talvez a maior recompensa da aventura fazendo valer cada uma das dezenas de horas dedicadas a este game. Para todos que gostaram (e dificilmente vejo como poderia ser o contrário) é altamente recomendável ver algo mais do trabalho da cantora.

Daily Quest!

POR RODRIGO CASTRO

O que é um MMORPG? Já ouvi muitas respostas diferentes para esta pergunta. Talvez a melhor definição que eu já tenha lido: "MMORPGs são games cíclicos. Estão sempre se renovando, além de possuírem um começo, mas nunca um fim." Sim, mas a verdade é que MMOs são mais do que isso. Além de uma rede social, também são o ganha-pão de algumas pessoas, que jogam e depois vendem itens e tesouros para os jogadores mais "preguiçosos" (os chineses são feras nisso). Enfim, um MMO é muito mais do que um jogo, é uma inovação. Então, por que não começar a seção com o maior MMO de todos os tempos?

World of Warcraft (ou simplesmente WoW) foi lançado em 23 de Novembro de 2004 nos EUA, e depois não parou mais. Logo, surgiram servidores também na Coréia, Oceania, Europa e mais recentemente, na América do Sul (excluindo Brasil, sobre o qual será tratado mais além). Além disso, foi lançado contando com tradução completa para mais de 5 idiomas. Conta com mais de 11 milhões de jogadores do mundo inteiro, e é reverenciado como o melhor MMORPG de todos os tempos.

WoW foi um jogo muito a frente de seu tempo. Com um sistema de customização bem mais avançado que qualquer outro jogo (na época em que foi lançado), ele alcançava uma imersão quase absoluta, sendo um jogo extremamente viciante. Além disso, está presente uma extensa lista de quests, que poderão ser concluídas por qualquer jogador (desde que ele satisfaça seus pré-requisitos) em troca de experiência, dinheiro e itens. Isso é muito útil para evitar o grinding (matar e matar e matar novamente os mesmos monstros até subir de nível), e colabora para que a experiência do jogo não se torne tão entediante. E na época em que o PvP (player versus player) da maioria dos MMORPGs era algo "bagunçado" (mate quem quiser) ou completamente inexistente, WoW apresentou um sistema de PvP bem organizado, com duas facções (Horda e aliança) abrigando raças da história original de Warcraft. Os gráficos já estão velhos, mas não eram nada maus para um MMO naquela época. Sem contar que, com cada expansão, o jogo também recebe certas melhorias gráficas. E falando em expansões, o jogo já possui duas, e recentemente uma terceira foi anunciada.

A nova expansão se chama Cataclysm, e o principal vilão será Deathwing, uma entidade dracônica que era benevolente no passado, mas enlouqueceu devido a vontade dos Old Gods. Foi dado como morto depois de ser derrotado pelas outras quatro entidades, mas os fatos revelam o contrário. Deathwing está vivo, e passou os últimos anos hibernando em Deepholm (o plano elemental da terra). Ao recuperar suas forças (e ficar 10 vezes mais forte do que antes), Deathwing crava passagem através dos planos, entrando em rota de colisão com Azeroth. O choque é tão violento que causa o Cataclisma, numerosos desastres em escala global (erupções vulcânicas, tsunamis, terremotos) que mudam para sempre o aspecto de cada parte do mundo. The Barrens, um dos lugares mais conhecidos no jogo, agora se tornou um misto entre regiões vulcânicas e amontoados de oásis. Aparentemente, nenhum lugar de Azeroth permaneceu intocado.

Cataclysm não tem data anunciada (provavelmente meados de 2010), e trará algumas outras mudanças interessantes: Duas raças jogáveis novas, os Worgen na Aliança e os Goblins na Horda. Aparentemente, os boatos quanto as raças estavam corretos, mas não foi só isso. Agora, as raças antigas ganharam classes novas, como por exemplo: Troll Druid, Tauren Paladin e Gnome Priest. O nível recomendado de algumas zonas será alterado, e agora finalmente será possível usar montarias voadoras em Azeroth. Ao contrário das expansões anteriores, o nível máximo aumentará em cinco (o padrão sendo dez níveis, para as outras duas primeiras expansões), e terá uma nova profissão secundária chamada Archaeology. Assim como os continentes, algumas instâncias e raids antigas também serão atualizadas (parece que Onyxia terá uma raid heroic para nível 80), mas está confirmado que não é o caso de todas elas.

Uma nova expansão é sempre bem vinda. Uma nova continuação para ligar um velho começo a um jogo sem fim é um dos fatores pelo qual um MMO atualizado nunca ficar desgastado em sua fórmula. Palmas para a Blizzard, que conseguiu criar e manter um MMO no topo por cinco anos, sem que sua fórmula ficasse demasiadamente enjoada.

World of Warcraft Brazuca?

Recentemente ouvimos falar da possibilidade de World of Warcraft aparecer no Brasil, pois a Blizzard abriu uma vaga para gerente regional na América Latina, incluindo o Brasil.

Agora vamos aos fatos: WoW no Brasil, por hora, não passa de pura especulação. Aparentemente, a única intenção é montar um escritório da empresa por aqui no país, nada indica que eles realmente tem planos para trazer a franquia. E convenhamos, quem joga MMOs com servidores no Brasil, sabem como é o lag constante e o pessoal mal-educado. A Blizzard procura sempre excelência em seu serviço de suporte para o jogo. Será mesmo que conseguiríamos um suporte adequado, de acordo com os padrões da companhia, ou mesmo um servidor decente, sendo que somos um país com uma internet extremamente custosa e fraca?

Na torcida para que algum dia eles consigam contornar todos estes problemas, e trazer o jogo para nosso território. Mas por hora, ficaremos na vontade...

10+

Jogos sem o botão de pulo

Desde que um certo jumpman apareceu pelo mundo virtual, criou-se um paradigma. O paradigma dos personagens saltadores, não bastava somente andar para frente e para trás, o pulo é de vital importância, ainda mais quando é a solução de todos nossos problemas – vide a maioria dos jogos de plataforma e seus mirabolantes pulos contra a morte ou para assassinar os pobres Goombas e afins – e a sobrevivência posta em jogo. Talvez possamos dizer que o pulo seja o desejo de voar reprimido, uma vez que o vôo dá uma liberdade quase infinita e, portanto, o pulo seria a forma de reprimir e ao mesmo tempo dar a liberdade tanto almejada do sonho de Ícaro, mesmo que limitada.

Neste mês, aprendemos uma lição importante, os pulos não são essenciais na vida e nem no virtual, vide alguns dos jogos listados no Top 10 desta edição, verdadeiros blockbusters e nem por isso precisam saltar compulsivamente por aí.

POR EL TENORIO

Menção honrosa: The Sims

Big Brother Virtual, com a diferença que você não é um mero telespectador. Gerencie a vida do seu sim e faça tudo que não pode na vida real, seja um artista e ganhe dinheiro com sua arte, um engenheiro, ou seja lá o que for, não importa, o importante de verdade é trazer o dinheiro no final do período e consumir o máximo possível, mas se tiver um banquinho na sala te perturbando no meio da sala, nem pense em pulá-lo, pois não será possível, pular a cerca aqui só no sentido figurado.

10º Kirby Canvas Curse

Peraí! Um jogo de plataforma sem pulo? Como farei? Pois é amigo da Press Start, Kirby Canvas Curse é diferente de tudo que já viu, o controle é todo feito com a stilus e não há um botão a se utilizar durante a jogatina e é aí que entra a engenhosidade, a bolota rosa da Nintendo vai somente para um lado, geralmente o direito e só muda de direção ao topar um obstáculo, o ruim é que falta um botão de pulo certas vezes, mesmo assim não deixa de ser um excelente jogo.

9º Doom

A Id Software nos trouxe uma pérola em 1993, aniquilamos tudo e todos num dos primeiros FPS e isso foi extremamente divertido, ainda mais quando a descrição do seu personagem é do tipo: "one of Earth's toughest, hardened in combat and trained for action". Pena não poder ficar pulando para desviar dos tiros como é recorrente neste estilo de jogo, mas perdoamos por ser Doom e ser datado dos idos do século passado.

8º Bomberman 64

Acostumamo-nos a ver nosso amigo homem-bomba por cima e soltando bombas à torto e a direito, mas com o advento dos consoles com poder de processamento de gráficos em 3D uma grande parte dos sucessos em 2D aportaram no universo vetorial e o cabeça de TV também seguiu esse caminho, porém a inclusão deste no mundo em três dimensões trouxe seqüelas, o coitado não aprendera a pular e por vezes ficava preso em lugares de fácil transposição.

7º Shenmue

Yu Suzuki prometeu o mundo neste game, mas ficamos só com a amostra grátis. Claro que o jogo não é uma porcaria, muito pelo contrário, abriu novas possibilidades para o mundo gamístico e foi copiado diversas vezes num aspecto ou outro, pena não vender tão bem quanto merecia e pena também não podermos pular, deveria ser tão simples, eu só queria pular, só isso...

6º Final Fantasy

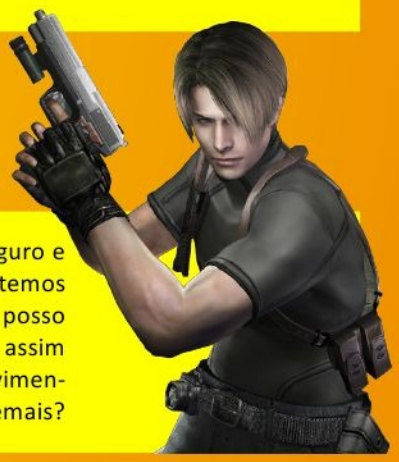
Mais uma vez a transposição do 2D para o 3D deixou seqüelas, você leitor deve até estar pensando (chamando-nos de burros e tal) que não deveríamos ter colocado um RPG na lista, mas tem uma explicação, quem jogou a sério sabe que em certos momentos por decisão dos designers há um tronco ou algo do tipo, para o raciocínio lógico era tão fácil sair disso e não ter de andar meio quilômetro só para dar a volta, ou então um simples buraco. Para falar a verdade o problema não é a falta de pulo, e sim um design melhor pensado.

5º Gears of War

Lembra da descrição do herói de Doom? Então, poderia ser a mesma para todos os bombadões de GoW, Marcus Fenix, torturar, esganar e trucidar ("meu coração fecha os olhos e sinceramente, chora") são tarefas fáceis que tira de letra, no entanto, para pular não há a mesma liberdade de empunhar agudamente o gatilho, há de se encostar no objeto, esperar aparecer a opção de pulo e só então pular. E isso nem de longe é um ponto negativo, com tanto Locust sanguinário a única coisa que não quero pensar é em pular, que a mão cega execute...

4º Wolfenstein

Halo o chama de papai, mas você deve conhecer por Wolfenstein, isso é se conheceu mesmo, já que é datado de 1992 e muitos dos nossos leitores não sabia nem o que era MS-DOS. Lançado antes de Doom pela mesma Id Software, é considerado o primeiro FPS e por isso mesmo, se for jogar hoje verá que falta muita coisa nele que foram implementadas depois por diversos outros jogos, inclusive pulo, saltar é importante, mas não é necessário para se fugir do castelo nazi e matar os bambambãs do Terceiro Reich.

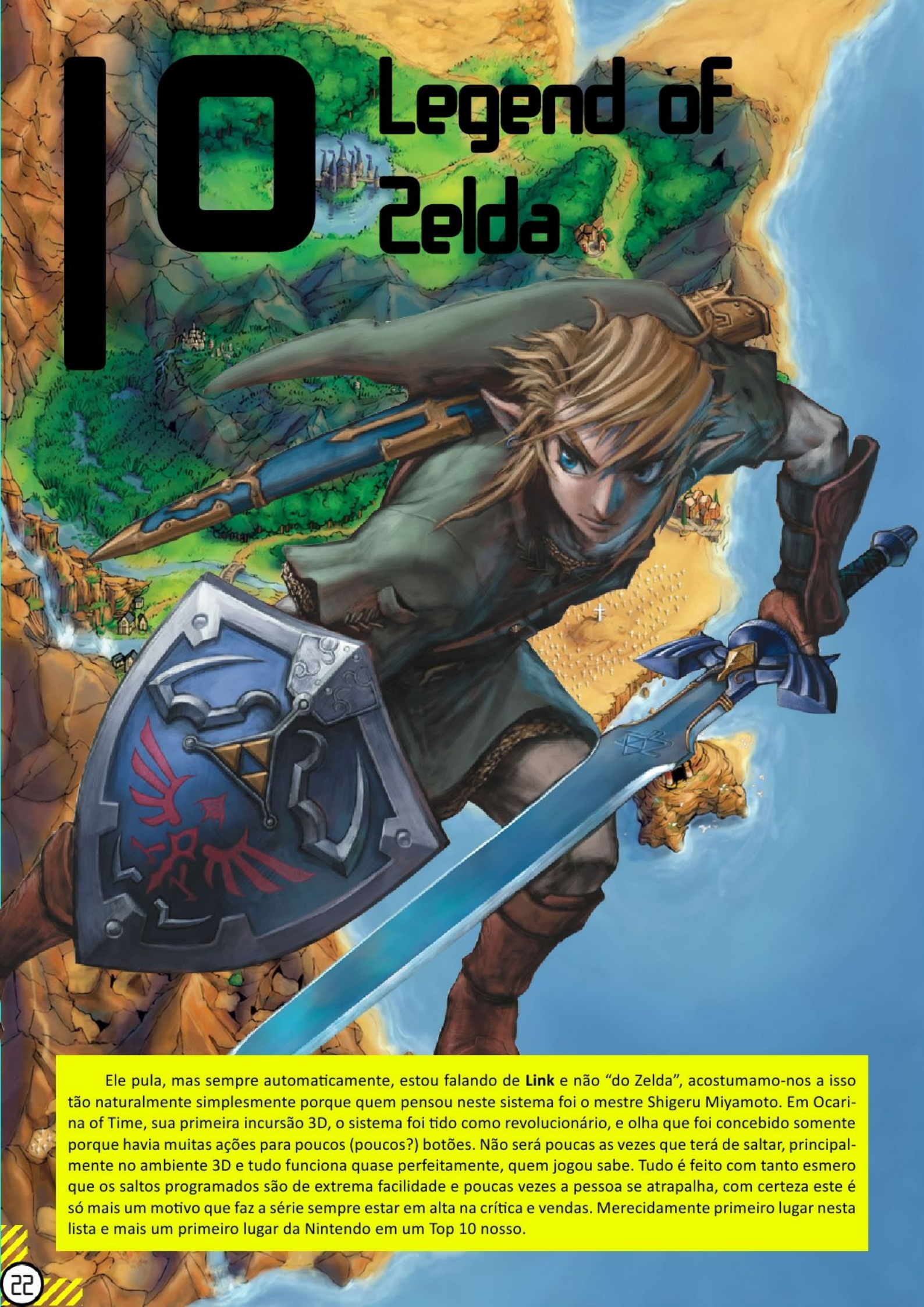


3º Resident Evil

Tem um monstro enorme correndo atrás de você, uma cerca de 40 cm entre você e o lugar seguro e nada, não podemos saltar. Meu Deeeeuuuuuuuus, por quê? Por quê? Sabe, algumas vezes não temos explicações para as coisas da vida, mas eu sinceramente gostaria de saber por qual motivo não posso pular uma coisa tão simples. Alguém pode dizer que é o clima que força esse tipo de jogabilidade, assim como a movimentação forçava uma demora e conseqüentemente o pânico por não poder se movimentar com a liberdade costumeira, mas o que eu quero é saltitar por aí com a Jill, será que é pedir demais?

2º Metal Gear Solid

Snake é um cara versátil, ele mata, atordoa, se esconde, disfarça, camufla, etc. Mas "no meio do caminho tinha uma pedra, tinha uma pedra no meio do caminho" e infelizmente o desenvolto cobra não pode pular. Claro que isso não vai fazer com que os jogos da série sejam menos memoráveis ou veneráveis, porém é algo que alguns já reclamam há tempos. Hideo Kojima sabe o que faz, enquanto não vier com pulo e tiver essa qualidade eu não reclamarei e espero que você também.



10 Legend of Zelda

Ele pula, mas sempre automaticamente, estou falando de **Link** e não "do Zelda", acostumamo-nos a isso tão naturalmente simplesmente porque quem pensou neste sistema foi o mestre Shigeru Miyamoto. Em Ocarina of Time, sua primeira incursão 3D, o sistema foi tido como revolucionário, e olha que foi concebido somente porque havia muitas ações para poucos (poucos?) botões. Não será poucas as vezes que terá de saltar, principalmente no ambiente 3D e tudo funciona quase perfeitamente, quem jogou sabe. Tudo é feito com tanto esmero que os saltos programados são de extrema facilidade e poucas vezes a pessoa se atrapalha, com certeza este é só mais um motivo que faz a série sempre estar em alta na crítica e vendas. Merecidamente primeiro lugar nesta lista e mais um primeiro lugar da Nintendo em um Top 10 nosso.

Tectoy - Do Zillion ao Zeebo

A Historia da mais importante empresa brasileira de games

POR DON VAGNER

Daniel Efraim Dazcal. Um Argentino formado em engenharia fundou, em 1987, mais precisamente no dia 18 de setembro, aquela que se tornaria a mais importante empresa de games nacional. No inicio, a idéia era apenas de produzir e desenvolver brinquedos de alta tecnologia. Nesta época, o Brasil era carente deste tipo de produto. O seu primeiro produto foi à pistola Zillion. Um brinquedo baseado num antigo anime de mesmo nome que fez muito sucesso no inicio dos anos 80. Com o grande sucesso da pistola, a Tectoy uniu-se a gigante japonesa dos games, a SEGA. Esta parceria possibilitou a Tectoy lançar exclusivamente em território brasileiro, o Master System, o primeiro grande sucesso da SEGA. Começava então, um grande casamento que duraria muitos anos.

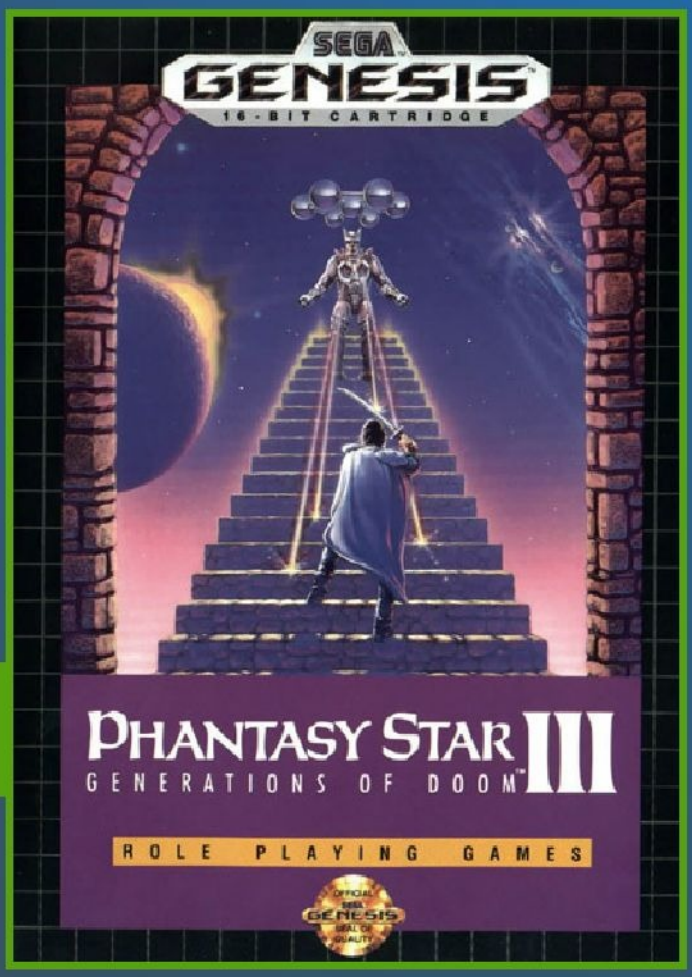
Primeiro Sucesso

O Master System foi o primeiro mega sucesso desta parceria. Na época de seu lançamento, o Brasil estava infestado de clones do Famicon, o console da rival da SEGA, e seria preciso chegar de uma maneira diferente ao publico. A estratégia era simples, mostrar aos jogadores brasileiros as principais vantagens sobre as outras empresas. E o principal deles, era um console lançado oficialmente, incluindo jogos em português e até mesmo alguns jogos sendo inteiramente produzidos em terras tupiniquins. E para completar, o Master System já viria com um jogo instalado diretamente em sua memória. E acredite, isso na época era uma grande vantagem.

Outro ponto a favor da Tectoy era o fato da Nintendo não ter tido nenhum representante oficial aqui no Brasil. Algo que só aconteceria em 1993, quando foi criado a Playtronic, uma parceria entre Nintendo e Gradiente. Essa ausência oficial da Nintendo fez a Tectoy dominar praticamente quase que por inteiro o mercado nacional de games. Principalmente porque foram lançadas versões exclusivas do Master System. Inclusive, diversos jogos que no exterior eram exclusivos para o Game Gear, o portátil da SEGA, foram lançados para o Master System aqui no Brasil. E todos com conversões realizadas pela própria Tectoy. Sonic Blast e Virtual Figther Animation são dois bons exemplos. E para coroar, sob a licença da Capcom, a Tectoy converteu sozinha para o Master System, o mega sucesso da época, o jogo Street Fighter II. E mesmo com um hardware tão modesto, a conversão deste jogo saiu muito bacana.

O 16 bits do Ouriço Azul

Em 1989 a Tectoy anunciava o lançamento do mais novo poderoso console da SEGA. Nos EUA ele recebeu o nome de SEGA Genesis, mas aqui no Brasil, ele seria conhecido como Mega Drive. Com uma campanha de marketing arrasadora, mais uma vez a Tectoy confirmava sua participação com uma gigantesca fatia do mercado nacional. E agora, ela tinha ajuda de um personagem que nasceu para conquistar o mundo. Um personagem que arrastaria milhões de jogadores para frente da televisão. Um personagem azul, cheio de espinhos e que usava mágicas sapatilhas capazes de lhe dar uma velocidade super sônica. E pegando carona em sua velocidade, a Tectoy se consolidava como uma gigante nacional do entretenimento. Não é nem preciso dizer que uma boa parte do sucesso do Mega Drive e do Sonic por esses lados, era devido ao grande trabalho que a Tectoy realizava. Principalmente porque os jogos lançados pela Tectoy contavam com manuais e embalagens totalmente em português. E ainda, Phantasy Star II e III, dois dos maiores sucessos da plataforma, estavam totalmente traduzidos para o



nosso idioma. E não parou por ai. Trouxe ainda para a plataforma o jogo Duke Nuken 3D. Uma conversão quase perfeita do jogo lançado para PC. Além de conseguir autorização para adaptar alguns títulos já lançados. Entre eles estavam os jogos Teddy Boy que se transformou no jogo do Geraldinho, a série Wonder Boy virou uma série de jogos da Turma da Mônica e o jogo Ghost House que virou um titulo do atrapalhado Chapolin Colorado. E ainda produziu e lançou um jogo do Pica Pau.

Ao menos uma vez, saímos na frente deles

Em 1995 a SEGA lançou no mercado o seu console de 32 bits. Obviamente, ele foi lançado primeiro no Japão e logo depois seria lançado nos EUA. Correto? Errado. Antes de chegar aos EUA, por incrível que pareça, o Sega Satrun apareceu aqui no Brasil. Tudo bem, foi uma diferença de poucas horas, mas isso não importa. Pela primeira vez na historia, o Brasil saia na frente dos gringos. Claro que isso só serviu mesmo para inflar nossos egos, porque com o salgado preço que a Tectoy lançou o console, ele não fez sucesso. Nem mesmo os consagrados jogos Daytona USA e Nights! foram suficientes para alavancar as vendas do console. Mas se serve de consolo, isso ocorreu no mundo inteiro.

Buscando Sonhos

Em meados de 1998 a SEGA não andava muito bem. O SEGA Saturn era um fracasso de vendas e para completar, a Sony dominava o mercado com o seu Playstation. Além disso, a Nintendo ainda saboreava a vitória da era 16 bits e acabava de lançar o seu sistema de 64 bits. A SEGA então deu um ultimo suspiro ao lançar no mercado o primeiro 128 bits, o Dreamcast. Sem trocadilhos, mas a maquina nos fazia sonhar com os seus diversos jogos incríveis. Entre eles Sonic Adventure, Crazy Taxi e o mega sucesso Shenmue. Igualmente como os outros consoles, a Tectoy lançou o 128 bits no Brasil. O sonho durou somente 1 ano, quando a Sony mais uma vez, mostrou ao mundo o seu novo "brinquedinho", o monstro Playstation 2. Foi o golpe fatal na SEGA. Ninguém mais queria comprar o Dreamcast, fazendo com que a SEGA encerrasse a fabricação de hardware, passando agora a lançar seus jogos para todas as plataformas disponíveis. Deixando com isso, milhares de órfãos espalhados pelo mundo. E um desses órfãos, era ninguém menos que a Tectoy, sua fiel parceira de tantos anos.

A Tectoy continuava dando total assistência a quem comprou o Saturn, lançando alguns bons jogos com manuais e embalagens totalmente em português.

Novos horizontes

No ano 2000, antes mesmo da SEGA anunciar o fim de sua participação no mercado de hardware, a Tectoy começava a olhar mais ao horizonte e enxergar seu futuro em outros mercados. Desde o inicio deste século, a Tectoy trabalha não só com videogames, mas também com DVD's players, aparelhos de karaokes e MP3 players. Mesmo com o fim da divisão de hardware da SEGA, a Tectoy continuou a fabricar o Mega Drive e Master System. E sempre com boas atualizações nestes dois consoles. Ora é atualização de hardware, que inclui novos jogos nas memórias dos dois ou apenas uma modernização no visual de ambos. E recentemente, lançou aqui no Brasil, o Mega Drive portátil, com vinte jogos na memória e tela de cristal liquido. Além disso, tem uma grande participação na Level Up! E em mais alguns jogos on line. E não parou por ai. Em 2005, criou a divisão Tectoy mobile, onde publica jogos para celulares, entre eles estão Sonic e Double Dragon.

E com vocês, o Zeebo.

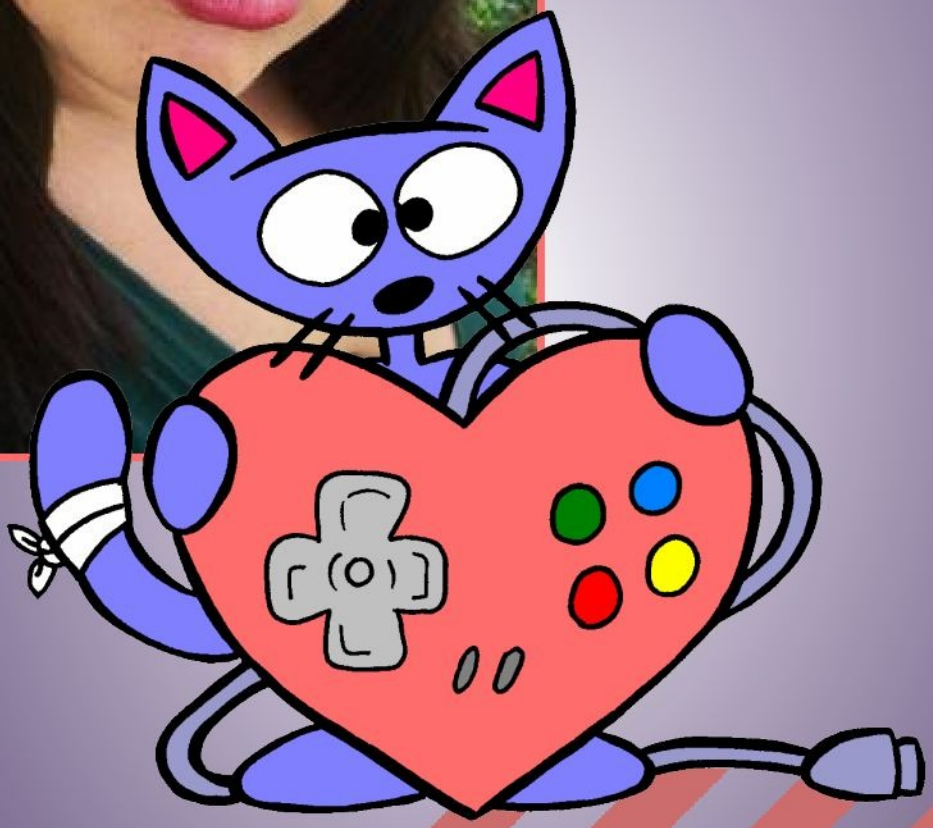
Sem a parceria com a SEGA, obviamente não era possível lançar mais nenhum novo console. A Tectoy continuava lançando versões e mais versões do Master System e do Mega Drive. E por incrível que pareça, estes dois consoles conquistam boas vendas todos os anos. Mas a Tectoy e seus milhares de fãs queriam mais. Queriam um console novo, ou como muitos pedem até hoje, o relançamento do Dreamcast. Mas o relançamento de um console já morto era pouco para a ambição da Tectoy. Ela queria mais e para a nossa surpresa, em 2008 ela anunciou o lançamento do primeiro videogame produzido inteiramente no Brasil. E porque não dizer, até inovando relativamente á maneira que compramos os nossos jogos. Não haverá mídia física. Os jogos serão vendidos apenas on line. E o melhor, não será nem preciso termos internet em casa. O próprio Zeebo usará uma conexão 3G própria, a 3G Zeebonet. É ou não é uma inovação no mundo dos jogos eletrônicos? E ainda, poderá ser até uma ótima maneira de lutar contra a pirataria.

Tectoy, orgulho nacional

A Tectoy fez por nós, gamers brasileiros, o que muitas empresas tentaram fazer e não conseguiram. Nos proporcionar consoles e jogos de qualidade durante anos. Talvez, ela foi á única que se preocupou honestamente com os jogadores brasileiros. Começou lançando jogos com manuais e embalagens em português e até mesmo, versões aportuguesadas de clássicos do Master System e Mega Drive. Passou pela fase de produzir sozinha jogos nacionais para os consoles e PC's e agora chega no ápice de qualquer empresa que trabalhe no ramo dos jogos eletrônicos. O Lançamento do primeiro videogame e 100% brasileiro. Se alguém ainda dúvida que o Zeebo será um sucesso, é só dar uma olhada no passado glorioso desta empresa. Eu não sei vocês, mas tenho um ótimo pressentimento de que a Tectoy colocará de uma vez por todas o Brasil no mapa mundial dos jogos de video games.

Entrevista:

GISELE HENRIQUES



Gisele Henriques nasceu no Rio de Janeiro (RJ) em 12 de dezembro de 1979, é moradora de Cametá-PA desde 1993; como desenhista e contista colabora com fanzines desde 1994, conseguindo premiação em concursos e publicação em coletâneas literárias, como a série Conquistando Mais Amizades do que Solidão, Livro da Tribo e Prêmio Literário Missões. Criou o Gato Coió em 1997, tendo publicado em inúmeros fanzines e sites na Internet, como por exemplo na coluna de games do Jornal do Brasil Online e atualmente no site Webcomix. Gamer assumida, acaba de lançar o livro Gamemania que fala sobre contos envolvendo situações reais e ficticias relacionadas aos Games. Muito sinpatica e irreverente, ela fala com exclusividade para a Press Start!

PressStart: Hoje os videogames são tratados com mais seriedade, porém ainda há aqueles que encaram os jogos eletrônicos como mero passatempo ou brincadeira de criança. O livro Gamemania visa esclarecer dúvidas sobre a seriedade da cultura gamer?

Gisele Henriques: *Bom, na verdade, o que tento colocar no livro é que os videogames fazem parte da vida de qualquer criança/adolescente/adulto normal, não sendo exatamente uma espécie de "tribo". É apenas mais uma mídia utilizada para entretenimento, como o dvd ou a tv. Claro, que como ele é um instrumento de socialização (afinal, sempre procuramos grupos para jogar) surgem histórias interessantes e engraçadas no meio social, como amizades, paqueras e até desentendimentos. Coisa comum em qualquer divertimento grupal, mas que ficam na memória dos envolvidos, em muitos casos, marcando a adolescência e infância. Daí, o livro!*

PressStart: Pierre Levy é um dos grandes estudiosos sobre cybercultura e ciberespaço, talvez um dos mais importantes pensadores do séc XX, pois ele se propôs a pensar no virtual. Você acredita que os jogadores ou até mesmo aqueles que se dizem estudiosos na área do mercado de games e mídias em geral, deveriam pensar e refletir mais sobre o mundo virtual?

Gisele Henriques: *Depende do ponto de vista; se é do ponto da comunicação, não acredito num "mundo virtual". Estou conversando com você no msn, somos duas pessoas falando através de um meio de encurtar a distância. Poderia ser um telefone, uma carta, etc. Fala-se muito em "amigo virtual", que é o "correspondente" do passado mas que na verdade é um outro alguém que está mais distante. Mas quanto ao ponto de vista dos equipamentos eletrônicos para simulação da realidade (jogos) eu acredito que o potencial desta mídia não é utilizado plenamente e, sinceramente, me dá até medo pensar no que poderia ser feito com tanta tecnologia que temos no mundo de hoje!! Elas poderiam ser mais utilizadas para educação, treinamento e até para uma reflexão filosófica, na psicologia. . . The Sims é pura psicologia!!*

PressStart: Você faz parte do elenco do programa Metendo Ficha, da TV RBA em Belém, no que consiste a sua participação nele?

Gisele Henriques: *Bom, o "Metendo Ficha" foi um projeto da TV RBA, um show de talentos locais, apresentado pelo grande Luiz Eduardo Anaice. Eu era uma repórter de campo atrapalhada que entrevistava a platéia e os participantes. Foi muito divertido, ao vivo de algum ponto de Belém, tremendo desafio . . . No momento, o programa está suspenso, mas nosso diretor vive prometendo um retorno!! Tomara que volte.*

PressStart: Uma gamer assumida, já deve ter alguns jogos que considera maravilhosos, quais são eles?

Gisele Henriques: *Ah, com com certeza!! Existem jogos que marcaram época no mundo dos games, assim como aqueles que marcaram minha vida como Megaman, Street Fighter, Castlevania, muitos dos "Marios". São jogos que viraram referência. Não quero ser injusta de esquecer algum, mas estes são os primeiros que me vem a memória. Mas o que atualmente mais tenho jogado é a série Guitar Hero e The Sims, minhas grandes paixões!!*

PressStart: É inegável como a informação tornou-se volátil, atualmente jornais e revistas de todo mundo se esforçam para não entrarem em falência, porém o mesmo não ocorre com o mercado de livros, como exemplo vemos os mais diversos best-sellers. Seu livro tem uma proposta diferenciada pois trata o lado sociológico do jogador, porém é um livro em especial para o público gamer? Ou para todos aqueles que querem entender melhor a que nível se encontra a cultura do entretenimento digital atual? Ou até mesmo como funciona a cabeça de um "gamer"?

Gisele Henriques: *O que eu tentei fazer é desmistificar um pouco essa coisa da "tribo gamer" mostrando que a diversão eletrônica talvez esteja mais presente no dia a dia do que se imagina. É interessante para o adolescente rir daquelas histórias que se ele não viveu, vai viver; para o mais adulto se lembrar de como era quando era mais novo; para os pais entenderem melhor os filhos, que no fundo só querem brincar, se divertir. É uma coletânea dessas histórias que a gente ouve de alguns, umas meio "lenda urbana" outras tipo "aconteceu comigo". Quando a gente é jovem, adolescente, sempre tem alguma história engraçada, tipo, roubar dinheiro da avó pra ir ao flipper. Não sei se dá para entender a cabeça de um gamer, mas dá para conhecer melhor o mundinho da molecada que joga. . .*

PressStart: Além da evolução natural como gráficos e jogabilidade o que você acha que mudou de 1990 para cá? Será que os gamers ainda se divertem e têm os games como um cano de escape para a vida social, profissional e familiar?

Gisele Henriques: *Olha, pra mim mudou muito, principalmente com a popularização da internet, onde não é mais apenas um cano de escape e sim um instrumento de inclusão social, coisa que antes se dizia o contrário. Jogos em rede e redes de relacionamento aproximaram mais os jogadores. Claro que continua um excelente cano de escape mas também acredito que atualmente há uma aceitação bem maior com o público gamer que se antes o jogador era meio marginalizado, alvo de preconceito,*

hoje ele é até mais querido. Claro que com tanta tecnologia, estão mais cheios de possibilidades, mais divertidos e acho que até um tanto mais difíceis. Mas também não podemos esquecer que os jogos hoje em dia são alvos de ataques em massa de grupos conservadores e até mesmo de gente que acha que os games tem poder de transformar o jogador em um monstro.

PressStart: Você acha que com a evolução dos jogos, também evoluiu o preconceito?
Gisele Henriques: *Ainda acredito ser menor do que na minha época. Hoje o jogador é melhor aceito. Existem grandes campeonatos com prêmios em dinheiro, essa é a questão do cyber atleta. . . claro, sempre existirão preconceituosos, mas a minha geração já está começando a ter filhos, então tendem a ser mais compreensivos do que foram nossos pais!!*

PressStart: Qual caso contido em seu livro, você julga como o mais engraçado ou chamativo? Porque?
Gisele Henriques: *Bom. . . um que eu sempre cito é o "Feira de Ciências", por motivos pessoais e também porque ele ficou em segundo lugar em um concurso literário. É a história de um grupo de amigos que não fizeram o trabalho de escola e resolvem montar um stand de game para o colégio. Claro que isso virou confusão!! Outro que também gosto é o "expulsos de casa", porque aconteceu comigo!!! Mas não espalha. . .*

PressStart: Sabemos que você desenha também, conte nos sobre seus trabalhos.
Gisele Henriques: *Os desenhos são minha grande paixão, depois dos games. Amo desenhar ilustrações e tiras. A minha mais conhecida é o Gato Coió, que atualmente é publicada no www.webcomix.com.br/gatocoio e, putz, fala de games tb!!!XD*

PressStart: Quais suas principais influências da cultura literária moderna? Suas tirinhas já foram comparadas as de Jim Davis?
Gisele Henriques: *(Risos). Sempre o Garfield. . . Acho que ele é a maior referência no quesito "gatos" em segundo lugar, vem o Félix, claro!! Na verdade, acho que a cultura literária atual foi invadida pelo seguimento da auto ajuda. Nada contra Paulo Coelho nem The Secret mas esse tipo de livro abafa um pouco a visibilidade de outros tipos de autores. Outra coisa que no começo eu achava legal e agora estou enjoando é o que chamo de "histórias de guerra books", como O caçador de pipas, a menina que roubava livros. . . nada contra, são excelentes, mas as editoras se aproveitam de um tipo de livro e parece que publicam/divulgam/distribuem só aquilo. Como eu acabei de me formar venho de uma temporada de 4 anos lendo Chiavenatto, Phillip Kottler, etc e para descontrair, alguns livros espíritas . . . sou meio eclética quanto a livros e a pior pessoa para indicar um!!*

Gamemania

Reflexos dos jogos eletrônicos na infância e adolescência brasileira

Gisele Henriques

PressStart: Quais consoles possui?
Gisele Henriques: *Super Nintendo, Gameboy Advanced, Gameboy Advanced SP, Nintendo DS, Neo Geo CD, Master System, Phantom System, Playstation 2... Poly Station. . . huahua(esse eu nem conto muito!!)*

PressStart: Mario ou Sonic?
Gisele Henriques: *Os dois, nessas novas plataformas, juntinhos!!*

PressStart: Princesa Peach ou Samus Aran?
Gisele Henriques: *O vestido rosa da Peach é tudooo!!!*

PressStart: O que tem jogado ultimamente?
Gisele Henriques: *Guitar Hero, Mario kart ds, The Sims no PC e freecell no trabalho , mas não espalha!!!*

PressStart: Após o livro quais são seus planos? Pretende fazer novos livros sobre o tema ou não?
Gisele Henriques: *Bom, quero publicar um TCC que ajudei a escrever sobre o uso de histórias em quadrinhos como ferramenta de ensino em sala de aula e a monografia que fiz para o curso de administração sobre sistemas hoteleiros. Também tenho muita vontade de publicar as tiras e histórias do coió em um livro ou revista, quem sabe em um dia próximo??*

PressStart: O espaço agora é seu! Fique a vontade para dizer o que quiser...
Gisele Henriques: *Hmm, só lembrar a garotada que brinquem, divirtam-se, joguem, mas leiam bastante é importante ter bagagem cultural. Um livro ainda é uma boa diversão e funciona sem energia elétrica ou pilhas você só gasta uma vez com ele e é um amigo para toda vida!!(e, de certa forma, bem mais barato que os games da nova geração!!!)*
(trabalho o dia todo e ainda num consigo comprar um Wii ou Xbox360 ou mesmo um PlayStation 3, disfarça e edita. . .)

Itaú Cultural

A exposição do Itaú Cultural já começou muito bem aos meus olhos. No folder havia os dizeres: "Quem disse que videogame não é cultura?". Tratando como cultura, uma forma de expressão e não somente um entretenimento para crianças o Itaú Cultural abriu suas portas para o grande público entre 2 de julho e 30 de agosto para mostrar a outra face dos games e a tecnologia.

Exposição Gameplay

POR EL TENORIO

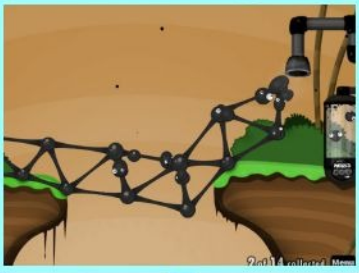
Com 6 instalações e 11 games distribuídos entre os três andares do prédio, a exposição foi pensada tanto para aqueles que entendem quanto para os "noobs", pais e demais curiosos. Podia-se visitar a exposição livremente ou então fazer uma visita guiada, com monitores sempre atenciosos e simpáticos. Na visita guiada não há linearidade, nem ensaio, com duração média de 90 minutos os visitantes terão uma explicação da temática das instalações expostas e dos games jogáveis. Os monitores são extremamente simpáticos porém, quando perguntado a algumas das pessoas do apoio sobre os jogos ou instalações, ficava-se a ver navios, somente os "educadores" estavam aptos a tirar as dúvidas mais escabrosas de um visitante curioso seja a pessoa da visita guiada ou não. Para lhes situar melhor, o visitante que fosse à exposição teria de ir do subsolo 2 ao primeiro andar caso quisesse aproveitar tudo, e para quem tem problemas com escadas isso seria um grande problema, pois os elevadores ficam escondidos, ao menos nos andares da exposição. A distribuição dos games e instalações era a seguinte:

2º subsolo:

Instalações:
BioBody Game e Kino Arcade.
Games:
Electroplankton, Fifa Street 3, Katamari Damacy e Mario Kart Wii.

1º subsolo:

Instalações:
Diorama Table e Quadro Sonoro.
Games:
Crayon, Little Big Planet e World of Goo.

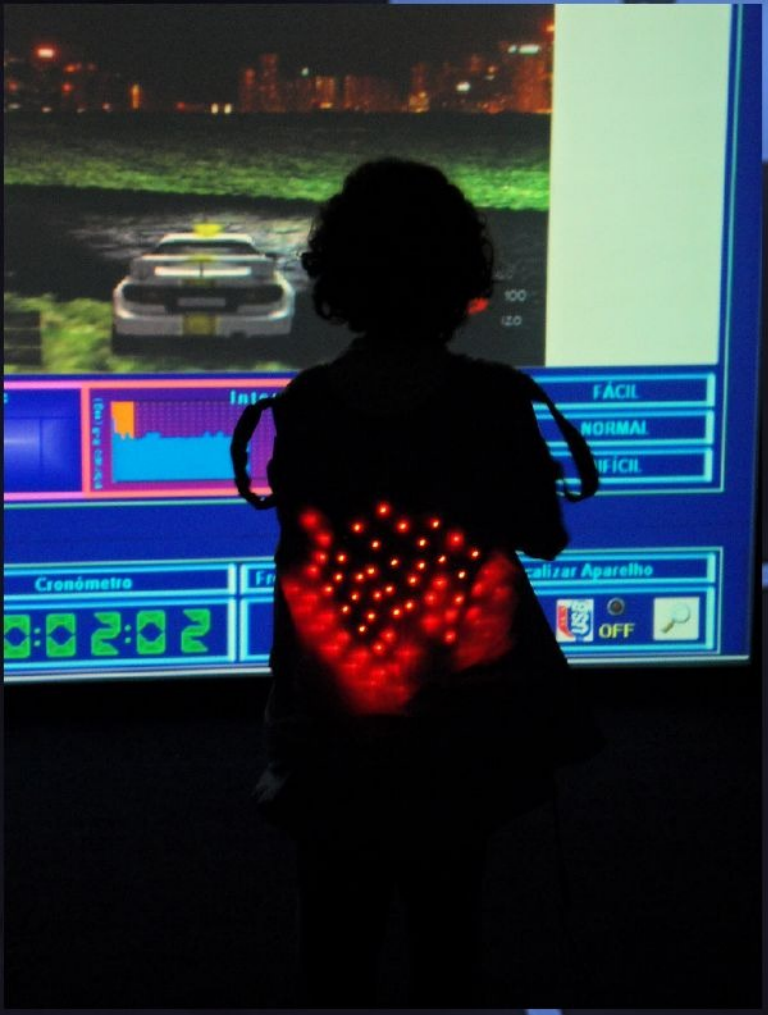


1º Andar:

Instalações:
Velvet Strike e World Skin.
Games:
Fatal Frame 4, Halo 3, Pixel Junk e Portal.

As instalações ocupavam pequenos lugares e algumas como o Kino Arcade Machine, um fliperama que reproduz o filme de 1925 "O Encouraçado Potemkin" de Sergei Eisenstein, que com os botões altera-se a saturação, volta, avança, edita de formas variadas e outras variantes. Para esse aparelho não há uma instalação propriamente, apenas um canto com a máquina. Infelizmente quando este que vos fala foi à exposição o maquinário estava travado e não pude testá-lo. Outro que não pude testar foi Velvet Strike, mas esse tem uma explicação óbvia, era somente para assistir um vídeo na instalação e não jogar ou interagir de outra forma qualquer. A premissa é a seguinte, mensagens e figuras foram colocadas nos cenários de um jogo quase nunca visto, chamado Counter Strike, no chão, paredes e teto, essas mensagens são pacifistas, contra a homofobia e em geral contradizem com a temática do jogo. A obra foi concebida após os ataques de 11 de setembro, daí se tem uma idéia de como foi planejada e idealizada, com vista crítica à guerra contra o terrorismo.

World Skin é no mínimo estranho, usa-se um controle de Wii e uma câmera fotográfica, as imagens geradas na tela são de guerras, batalhões, veículos militares e outros. Munidos do nunchuk e uma máquina fotográfica o usuário sai pelo cenário e tira fotos, à cada foto tirada é retirada a textura, ficando no lugar da cena um espaço em branco. O cenário é livre e as imagens são todas em 2d, especificamente são apenas fotografias. Esta liberdade gerada pelo cenário proporciona cenas engraçadas, como quando "cortamos" metade dos soldados, deixando um fundo branco e sua sombra, já que as formas continuam como um bitmap. Como adendo para as pessoas que participassem dessa instalação, poderia escolher uma das fotos tiradas para levá-la para casa.



E para quem pensa que era só tecnologia que veria... Estava completamente certo, na instalação Bio Body Game usa de sensores neurofisiológicos - se não sabe o que é, joga no Google – para avaliar como a pessoa se comportava quando jogava, se ficava tensa, nervosa, mais tranqüila, assim por diante. A instalação deixava a pessoa treinar um dos três jogos num PC normal e depois ir para o aparelho de verdade, era nessa hora que vestia-se o colete com luzes para todo lado e colocava-se as luvas com sensores, no momento que o game começava o colete anunciava o estado da pessoa de acordo com a luz emitida, verde a pessoa estava tranqüila e vermelho a pessoa estava alterada, com a pressão sanguínea. Como sempre não é tudo uma novela, alguma coisa tinha de dar errado, havia no começo da exposição três jogos, no entanto, na minha segunda visita o jogo da raposa fora limado por dar muito problema e não funcionar da forma que devia, e como desgraça pouca é bobagem, na primeira visita enquanto um visitante testava o aparelho, estranhamente apareceu uma luz azul no colete e ninguém soube explicar qual era o status que significava aquilo. Além do status representado pela cor do colete, o aparelho emitia um relatório que podia ser impresso, logicamente que os dados aferidos não têm precisão clínica, mas servem ao seu propósito.

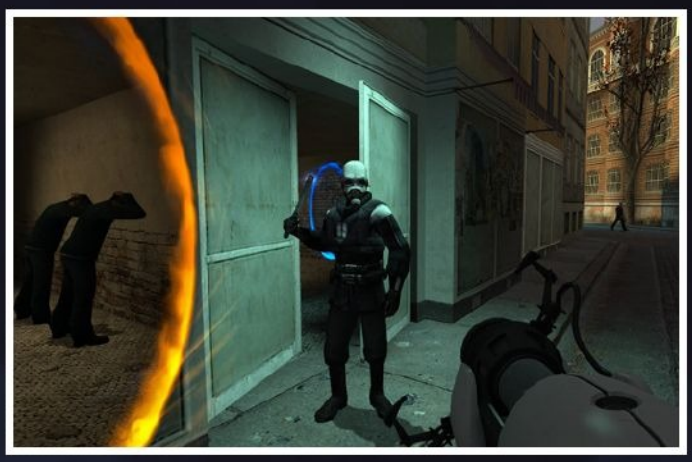
Expectativas devem ser superadas, é sempre uma ótima pedida quando isso acontece, porém, quando não são nem alcançadas é deveras frustrante. E foi exatamente isso que aconteceu com a instalação Quadro Sonoro de Carlos Praude, ao chegar perto da instalação esperava ser acometido de composições desconexas, mesmo que nada genialmente Beethoveeniano, mas com notas crescentes e decrescentes, no entanto, o que via-se na verdade era uma coleção de bips bops sem atrativo algum. Para explicar melhor a obra, o objetivo era fazer figuras com uma caneta chamada "eBeam", muitas pessoas escreviam seus nomes, outros faziam figuras que nada significavam, enfim, tinha de tudo, o computador "lia" o desenho e transformava aquilo em sons. Quando li que o aparelho usava os desenhos como parâmetros para os cálculos de amplitude, freqüência e tempo de duração do som eu realmente esperava algo legal, algo bem melhor que os bips bops ininteligíveis e indistinguíveis quanto à diferenciação um do outro.

A interação em tempo real do real com o virtual é algo procurado à exaustão neste mundo, e Diorama Table é uma importante obra neste sentido, numa mesa de cor clara (até agora não sei a cor exata dela), imagens eram projetadas do teto, para interagir com as imagens alguns fios e utensílios como pires, xícara, garfo e colher haviam sido preparados, todos na cor preta, para contrastar diretamente com a mesa, mas não apenas esses objetos podiam ser usados, qualquer outro da sua escolha, desde que mantivesse a integridade da mesa. No momento em que tive contato com a instalação logo veio-me a vontade de testá-la, não só eu como todos que estavam presentes, Diorama Table era uma das instalações que as pessoas mais "perdiam" tempo, principalmente interagindo. Meus testes iniciaram com um celular, branco e com uma grande parte dele espelhada, o que fez com que o aparelho não reconhecesse o aparelho e eu tivesse a certeza de que era o contraste que comandava o espetáculo. As figuras geradas dependem da forma dos objetos, formas circulares formavam lagos, linhas paralelas uma auto-estrada, linhas contínuas viravam linhas de trem e objetos maciços apareciam como ilhas rodeadas de flores. As figuras apesar de repetidas e previsíveis eram agradáveis, sempre acompanhadas de recursos sonoros, como sons de trens, patos, crianças num parque, buzinas, pássaros...

Para falar dos games fica até difícil, pois fazer um review de um game como Halo 3 é até batido, a maioria das pessoas que lerão a Press Start #4 já jogaram, então limitar-me-ei a falar da receptividade dos games mais conhecidos e um breve relato daqueles que poucos conhecem. Já que citei Halo 3 começarei por ele mesmo, haviam 4 consoles em rede com o jogo, como particularidade os nomes atribuídos aos jogadores eram os seguintes: Calheiros (Renan), Lula, Sarney e Collor, porém alguém alterou o último para Talia e acabou com a engraçada brincadeira dos monitores. A versão usada era a brasileira e as TV's não eram de alta definição e de 20", era o único game em rede de toda a exposição, ainda bem, pois era o mais divertido de se jogar, e o único que sempre tinha alguma fila de espera, mesmo que não tão grande. Outro que dispensa apresentações

é Mario Kart Wii, que também era disponibilizado para quatro pessoas - assim como todos os outros games da exposição – só que dessa vez não em rede, apesar do gameplay implorar por jogatina multi, sua parte na exposição era freqüentemente cercada de crianças ávidas por jogar Mario e de adultos querendo experimentar o controle em forma de volante. Para completar o panteão de ouro, Little Big Planet era outro a atrair muitas pessoas, só que dessa vez pelo visual bonitinho, já que muitas pessoas não sabiam do que se tratava este game e, portanto, por diversas vezes ficava abandonada as estações de jogo.

Fatal Frame 4 que periga não aportar em terras ocidentais era outro jogo que poucos iam visitar, ainda mais quando descobriam ser todo em japonês, aliás, o nome também é o japonês "Zero", por este motivo que só descobri se tratar de Fatal Frame, ao ver outra pessoa jogando no Wii. Uma ótima surpresa foi World of Goo, com gráficos amigáveis e mecânica mais ainda, este jogo para PC atraía curiosos como um acidente na rua, mentira minha, não era tanto, mas sempre tinha alguém jogando. O objetivo é construir uma estrutura, coletar todos os Goo's e levá-los ao local pretendido, um cano que enclausurá-los-á, as estruturas montadas são feitas com os próprios Goo's e exigem do jogador certo raciocínio para que não se quebre, pois a física porá tudo à perder. Para não perder o foco em jogos de PC, outro game surpreendentemente bom é Crayon Physics Deluxe, use desenhos feitos por você mesmo por meio de um mouse, ou se tiver uma tela touch, faça linhas, blocos, alavancas e guie a bola vermelha até a estrela, simples e fácil... até que você é obrigado a pensar oitenta vezes para descobrir como fazer a maldita bolinha chegar da desgraçada da estrela, sensacional, e o melhor de tudo é a física funcional e no meu caso, os gráficos com cara de desenho de criança também agradou muito.



Portal fez um grande sucesso de crítica, nem tanto de público na exposição GamePlay, quase sempre vazia, a estação era muitas das vezes ocupada pelo monitor que chegou a terminar o game, tamanha a calmaria. Fifa Street 3 estava lá e fez a festa da molecada, nos finais de semana a estação era disputada quase à tapa, sabe como é, "Futebol é o ópio do povo", a disputa era feita de 1 x 1 com muita firula e pouca objetividade, como o jogo pede. Katamari Damacy dispensa apresentação para nós gamers, mas para muitos que visitaram a exposição era algo novo e extremamente inventivo e intrigante, para ver até quando a Katamari iria crescer.

O único representante do Nintendo DS fora bem escolhido, Electroplankton tem o toque genial de uma mente doentia, Toshio Iwai, com leves alterações nos cenários, como setas mudando de direção, ou uma folha de planta colocada levemente inclinada para cima mudam a música gerada no game, só experimentando para saber do que realmente trata o game. E por fim mais um game do Playstation 3, Pixel Junk Eden, nele deve-se pular, agarrar e se conseguir, pegar spectras, que sempre estão lá no alto, pegá-las significa aumentar seu jardim, aumentando o jardim poder-se-á pegar mais spectras, gerando um círculo vicioso. As únicas ações possíveis são agarrar e pular, direciona-se e voilá, faça a mágica acontecer.

Embora a exposição não tenha aberto novas visões a mim, serviu para muitas pessoas conhecer alguns games extremamente interessantes e acabar com alguns preconceitos bobos, ainda mais depois de conhecer jogos como World of Goo ou Portal. Como surpresa agradável destaco Diorama Table, apesar da simplicidade a interatividade era algo que mexia com todos os presentes e a inovação e tecnologia de uma aparelhagem como a do Bio Body Game, que apesar de simplista poderá abrir novas possibilidades no futuro. Novas exposições, mostras e eventos nos aguardam e ajudarão a desenvolver a precária indústria gamer no Brasil e a Press Start tentará estar lá, assim como fez no seu primeiro evento internacional, a Gamescon 09 na Alemanha e esta exposição na não tão longínqua Avenida Paulista 149.

A maior Feira de games da Europa muda de lugar e nome, mas a importância continua a mesma?

Gamescom '09

A Press Start! foi a Alemanha conferir de perto os futuros lançamentos, e traz muitas novidades para você com exclusividade!

POR MARCOS RUEHLE

Entre 2006 e 2007, "O pequeno aumento de 183 para 185 mil visitantes foi decisivo para a BIU escolher um outro (mega) parque de exposição" (com infra estrutura maior)-ressalva Olaf Wolters presidente da BIU. Um crescimento de apenas 2 mil visitantes em comparaçao com o ano anterior, era irrelevante para uma média anual de 17 mil. Essa foi a maior razão para os organizadores da antiga GC, a BIU (Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware – pensou que eu deixaria a sopa de letrinhas de lado? Que significa Associação de software interativo de entretenimento), a abandonar Leipzig. A infra-estrutura de Leipzig pedia socorro. "A necessidade de um lugar maior, em que poderíamos expandir a feira, era evidente", explica Wolters. Um público de 185 mil já transpassava a capacidade da Leipzigmesse* (local da Games Convention em Leipzig) e dos hotéis da cidade, que em muitos casos era preciso reservar com 3 anos de antecedência para obter uma vaga. Além do empurra - empurra na convenção. A falta de espaço fez com que a Nintendo não comparecesse em 2008 e o principal motivo que "detonou"a mudança da feira para outro lugar: a proximidade aos países ricos do oeste (França, Holanda, Suíça, Luxemburgo, Bélgica e ainda a longínqua Inglaterra). "Queremos um festival internacional", motivou Wolters, que nunca admitiu a proximidade como motivo. Depois desses ultimatos não houve mais argumentos plausíveis para que a convenção continuasse em Leipzig.

A decisão da BIU de deslocar o evento para outra cidade desagradou a Wolfgang Marzin, diretor da Leipzigmesse (detentora do nome Games Convention - GC), que argumentou dizendo que o "Know How" de Leipzig era simplesmente sensacional, e apelou a todos os meios de forçar a BIU a ficar em Leipzig e dar continuidade a feira nos moldes que sempre foi! Dentre os vários episódios de demonstrações públicas de "divergência de opiniões" entre a Leipzigmesse (GC logo) e os Organizadores (BIU) o que vale a pena comentar foi que Leipzig não cedeu o nome e o logo "GC". A BIU viu-se forçada a rebatizar a convenção, nascendo assim, a Gamescom (que abreviando fica também GC) e lógico achar uma nova localidade maior que Leipzig para dar continuidade a convenção. "Foi fácil achar um parque de exposição maior" diz Wolters, que também afirma que foi mera birra Leipzig não ter cedido o nome "GC", já que o evento terá continuação real em Colonia , e que o nome Games Convention Online não passa de um cover mal feito da antiga GC atual Gamescom. Não é preciso nem citar que cada lado usou a imprensa para lavar sua roupa suja, o que convenhamos é lamentável.

* Messe = Parque de exposição

BIU

A BIU são os porta vozes por trás da GC. Alem de organizar a convenção anualmente a BIU representa o interesse de Publishers e Developers na Alemanha. As empresas representadas diretamente pela BIU são: Activision, Eidos Interactive, Electronic Arts, KOCH Media, Konami, Microsoft, Nintendo, Sony, Take 2 Interactive, THQ, Ubisoft e Sega.

O mercado de entretenimento alemão (que gerou 269 bilhões de euros no 1° trimestre de 2009) assim como os países ricos da Europa, gera um lucro absurdo, por isso esse evento que dura 4 dias é planejado pela BIU meticulosamente. A Gamescom não só representa a Imagem das empresas como também faz uma ótima apresentação dos Games e novidades que virão no Natal para o mundo. Um dos detalhes que chama a atenção na feira é que o público é categorizado por faixa etária. Proteção aos jovens, permitindo somente o acesso a jogos e atrações recomendados a sua idade (12 anos pulseira verde, 16 anos pulseira azul e 18 pulseira vermelha).Vale comentar que nos dias 16 a 19 agosto (4 respectivos dias antes da Gamescom) acontece a 1° Game Developer Conference Europe, também em Kölnmesse, onde os criadores europeus de jogos trocam figurinhas e discutem os possíveis rumos do entretenimento digital.

COLÔNIA SE TORNA COLETIVO DE GAMERS

E a cidade escolhida, é a capital alemã da mídia, Colônia. A cidade possui um mega parque de exposições, o Kölnmesse (o 4° maior do mundo) com 284.000 m² (contra 115 mil m² de Leipzig) e mais área livre de 100.000 m², 2 canais de TV (WDR, ARD), rede de hotelaria imensa, é a 4° maior cidade alemã e é também onde fica a sede alemã da EA. Lembrando que Colônia suportou a World Cyber Games em 2008, campeonato mundial de jogos, como: FIFA, Counter Strike, Warcraft – DotA dentre outros. Assim como muitas outras convenções; sem dúvida uma escolha que contempla os objetivos dos organizadores, expositores e gamers na Europa e, e porque não, do Mundo.

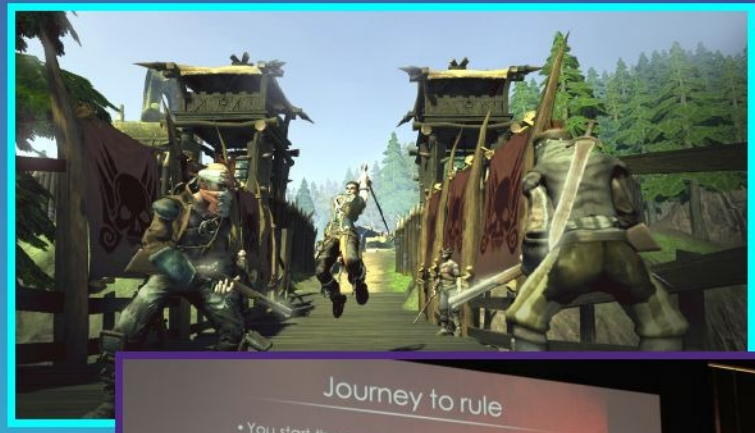
COLÔNIA E A CATEDRAL GÓTICA - KÖLNER DOM

A cidade tem inúmeros atrativos, mas vamos nos prender brevemente a sua maior atração turística, a Catedral da Colônia (Kölner Dom), que foi o motivo da visita de 1,7 milhoes de turistas a cidade em 2007. Dentro da catedral está o resto mortal dos 3 reis magos, guardados em uma urna de ouro, cuja fabricação durou cerca de 50 anos para ser concluída. A Catedral que foi inaugurada em 875 DC, foi ao longo dos anos ganhando tamanho para finalmente estar pronta em 1880. Seus 157,38 metros de altura (a 3° mais alta do mundo) impressiona, sem contar que o estilo gótico deixa qualquer um encantado. Quem estiver conhecendo a Europa e não visitar essa catedral, é porque realmente não leu essa edição da Press Start.

ABERTURA:

Press Start! to the conference, Press Select! to new features

A cerimônia de abertura deu o inicio a esse fabuloso espetáculo. Agendada para as 8:15 do dia 19, somente para a imprensa. Pontualmente com o lado negro da forca iniciou-se a cerimônia. Uma curta apresentação em que um Bounty Hunter chegava do ar (sim Dan Schlund, mais conhecido como o Rocketman) e pousava num tapete vermelho onde era esperado por uma pequena tropa de outros Clones. O Bounty Hunter tinha em suas mãos uma chave em forma de Sabre de Luz que abriria as portas de entrada da Kölnmesse, uma curta mas espetacular apresentação. Após a cerimônia de abertura estava agendado o breakfast patrocinado pela EA.

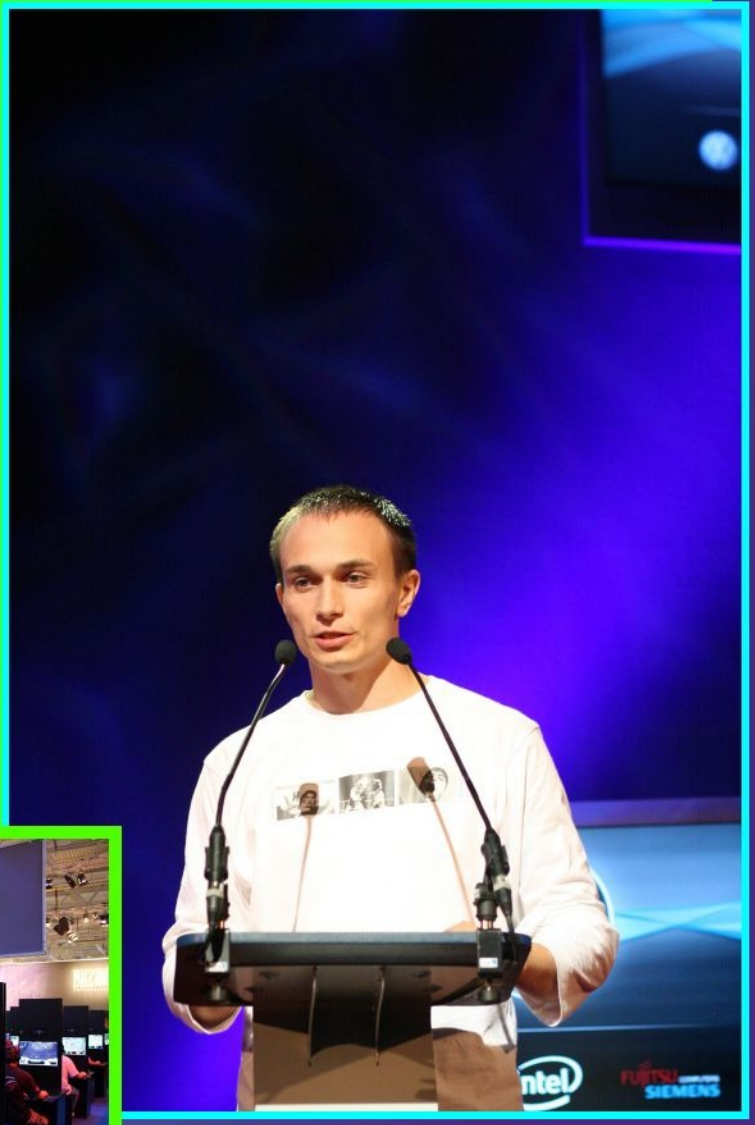


MICROSOFT

A conferência da Microsoft iniciou-se as 10:00, apresentando a franquia exclusiva do Xbox 360, o Fable 3 . O lendário designer e programador de Populous, Peter Molyneux adentrou no auditório repleto de jornalistas e falou durante 40 minutos, explicando as novas concepções do jogo Fable 3, que muitos pensam que ainda esta na sua fase inicial de produção. O que a maioria não sabia é que Molyneux revelou a portas fechadas que a terceira versão começou logo após o inicio da segunda, e não após o termino do segundo jogo como muitos deduziram. Assim Molyneux afirmou que Fable 3 está na casa dos 60%, e que o jogo estará finalizado a partir do segundo semestre de 2010. Ele também mostrou fotos e concept arts, assim como vídeos, mas nenhum deles foi realmente revelador, visto que não continha nenhum gameplay ou indicador de como será o jogo de fato. O único vídeo que chamava a atenção era o de gravações dos diálogos, onde era feito uma pequena encenação para que o clima da dramatização fosse transferido aos diálogos.

TURTLES

Depois da conferencia da Microsoft foi a vez da conferência da Turtles Ent., que é realizadora de eventos de disputas oficiais de esportes eletronicos (Electronic Sports League - ESL) o chamado E-Sport. Turtles apresentou as modalidades que seriam disputadas na convenção: Online-Football National Liga (15.000 Euros) Campeonato Europeu - ENC (17.500 Euros) ESL Major Series das mocas em Counter-Strike (4.000 Euros), Intel Extreme Masters IV (500.000 dólares) e também o campeonato Nacional de jogos de computador (125.000 Euros). Assim a promessa era o comparecimento dos melhores jogadores profissionais, em disputas acirradas nos jogos: Counter-Strike, Counter-Strike: Source, Warcraft 3, FIFA 09, Quake, Call of Duty 4 e DotA. Os prêmios comprovam que jogar vídeo game pode ser muito compensador em termos financeiros. Nos dias seguintes a agenda prometia a apresentação dos jogos: Operation Flashpoint: Dragon Rising da Codemasters, o RTS da Ubisoft R.U.S.E., Supreme Commander 2 e Resident Evil 5. Realmente a conferencia da ESL – Turtle no pavilhão da Intel-ASUS Gamezone (pavilhao 9) tinha bastante o que contar ao repórteres assim como apresentar algumas novidades sobre Hardware, como por exemplo o VGA mais rápido do mundo (ASUS Mars GTX285x2), com o seu convidativo preço de 1000€ (em torno de 2470 R$) limitado em 1000 unidades, os novos Notebooks da ASUS com VGA´s poderosos (GTX 260 e GTX 280) dentre outras novidades. Asus/Intel Gaming Zone era um dos pavilhões que mais prometia presentes aos visitantes da Gamescom.



KONAMI

A Press Start se posicionou rapidamente nas primeiras filas e esperou por 25 minutos, junto com os demais representantes da mídia especializada, pelo inicio da conferencia, inclusive Hideo Kojima que aparentava contrariedade quanto ao atraso. Repentinamente a sala escurece e rola o trailer "action, music and family show", um vídeo preview dos jogos da Konami. Após o termino do vídeo entra Thomas Sauermann no palco e inicia oficialmente a conferencia da Namco. Em seguida ele chama Kunio Neo - o Presidente da Konami Europe, que iniciou a conferencia dando boas vindas, e logo após suas breves palavras as novidades começaram com a premier mundial do jogo The Tower of Shadow mostrando um trailer muito bonito, mas o título ainda não esta confirmado e a previsão é de que seja comercializado em 2010 exclusivamente para o Wii. Acendem-se as luzes e entra em cena Axel de Rougé responsável pelo departamento Mobile Business da Namco, falando inicialmente sobre o novo software do Iphone. Em seguida Rougé apresentou um trailer do jogo Krazy Kart Racing, que promete aparentemente nada de novo. Alex Rougé que já trabalhava antes no Wii, esta se dedicando também ao Iphone, pois afirma ter mais possibilidades. Após a apresentação do vídeo de Krazy Kart Racing, Rougé se retira e a sala escurece de novo para mostrar o vídeo do Silent Hill: Shatered Memories para o Wii que já inicia encantando. Os gráficos levando em conta as especificações do aparelho estavam muito bons, e todos ingredientes de um bom horror-show parecem constar na medida certa nessa versão. Entra Hideo Kojima (re) apresentando MGS - Peace Walker. O jogo é a continuação de Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Nessa nova versão exclusiva para o PSP você comanda a elite Snake e tudo se passa no ano de 1974. Story , Game Design e cenários esculpidos pelo próprio Kojima, que apresentou um vídeo contendo o Gameplay do jogo onde 4 Snakes combatiam um tanque de guerra, que só era possível destruir jogando em equipe num divertido e complexo Co-Op. Kojima que elogiou a Gamescom e disse com seu inglês engraçado estar feliz por estar em Colônia e frisou que Peace Walker era um novo MGS Experience, que pode ser jogado por até 4 jogadores online. Será sem dúvida um dos favoritos no quisito Game Of The Year 2010 – PSP.

Depois do vídeo de MGS, Kojima segura uma máscara (do Castlevania) e passa a palavra a Dave Cox que é o produtor do Castlevania – Lords of Shadow, que será feito numa parceria entre os estúdios Mercury Steam de Madri e Konami´s Kojima Productions Studio e sairá em versão para PS3 e Xbox 360. O vídeo que já rola algum tempo pela internet foi "envenenado" com alguns segundos a mais em relação ao apresentado na E3, lá se via um vídeo furioso que parecia inspirado nas cutscenes de god of war.; finalmente Castlevania is back! Logo é a vez de Shingo "Seabass" Takatsuka apresentar o PES 2010. Seabass começou o discurso com um "Guten Tag" (boa tarde em alemão) e logo mudou para o japonês, acompanhado de um tradutor e explicou que a última versão do simulador de futebol foi lapidada pelas críticas dos usuários que testam o jogo desde junho desse ano. Em 22 de outubro sai as versões para PC, Xbox 360 e PS3 e em 19 de novembro é a vez do PS2, PSP e Wii. PES 2010 que é a melhor e mais bonita versão de todos os tempos, vale uma conferida com certeza!

KOCH MEDIA DEEP SILVER

Na seqüência veio a Press Conference da Koch Media/ Deep Silver direto do estande deles no pavilhao 7, que iniciou apresentando um vídeo de Cursed Mountain exclusivo para o Wii num imenso telão onde foi repetida nos dias seguintes ao público. Cursed Mountain é uma mistura de Indiana Jones com Sete anos no Tibet, o gameplay é em segunda pessoa e tem nuances da cultura tibetana são baseadas nos preceitos reais da religião. Depois veio a apresentação de Risen, onde foi explicado como é o gameplay, que já não é novidade nenhuma, um Open World, com gráficos excelentes. Lost Horizont também marcou presença, o jogo exclusivo para PC, é um click and play mostrando gráficos polidos de comics com puzzles que vão ficando cada vez mais complicados a medida que se passa as fases. Depp silver parece gostar dos click and points, já que The

Whispered World também compartilhava do estilo e a exclusividade para o PC, a proposta do jogo não é muito diferente de Lost Horizon, mas a historia é completamente outra, primando a fantasia. O ponto alto é o nome por trás do jogo, Daedalic Entertainment, que fez o um dos mais aclamados jogos alemães de 2008 (Edna Bricht Aus - Edna escapa) . Como se 2 clicks não fossem suficientes entao click and points uma terceira vez com o Geheimakte 2 - Puritas Cordis que foi lançado primeiramente para PC, aparece na feira com uma versão para Wii e DS. Dramaticamente encenado um jogo para quem é apreciador do estilo no mínimo obrigatório.

BETHESDA

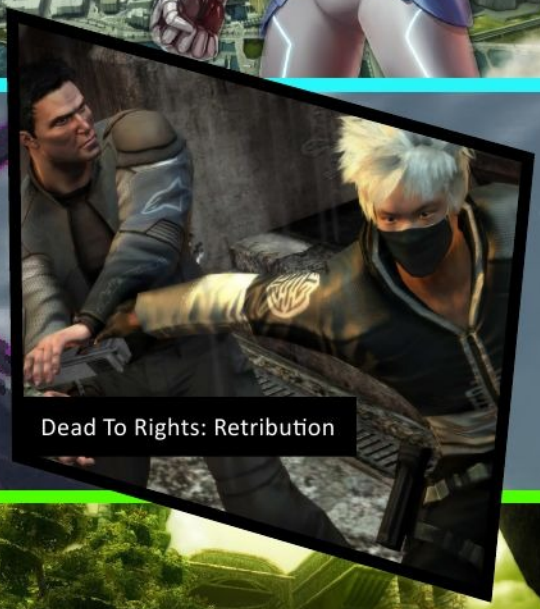
A publisher Besthesda foi um caso interessante, eles foram extremamente rudes ao receber os repórteres, pois além de não informar com antecedência que a sua Press Briefing tinha que ter convite (distribuídos a pouquíssimos repórteres) como não tiveram a paciência de dizer isso de maneira educada. Após a entrada dos convidados, que não encheu nem a metade dos 2 containers decorados destinados as conferencias, foi liberada a entrada aos poucos restantes repórteres que mantiveram interesse de ver o que a Bethesda tinha nas mangas após rudes palavras da recepcionista, como desculpas deram Camisetas de brinde e sumiram com a tal mulher. Depois dessa tentativa forcada e mal sucedida de fazer uma seleção da imprensa, o que se viu foi jogos realmente bons que falavam por si. Outro quesito extremamente desagradável na conferência da Bethesda foi a falta de ventilação dentro dos containers, que fazia os repórteres se sentirem dentro de uma sauna com telão. Foi a pior "conferência" de todas. O vídeo que durou alguns minutos apenas conteve:

Primeiro o vídeo mostrava Brink um team ego Shooter explosivo para PS3, Xbox 360 e PC, feito pelo Splash Damage (Enemy Territory: Quake Wars) que foi o jogo mais focado da Bethesda, realmente um head shot! Logo vem Wet que sai no final desse ano, o jogo de ação que lembra bastante o filme Wanted (da Angelina Jolie) ou os jogos Stranglehold/ Devil May Cry, pareceu um ótimo título. E por fim os jogos do Wii Medieval Games e Wheelspin. Medieval Games que era destinado a garotada, nao mostrava nada de impressionante, talvez a diversão poderia dar um molho ao jogo, que não perceptível no vídeo. Wheelspin jogo futurístico de corrida honesto e com gráficos bonitos, em que podia ser jogado com qualquer controle do Wii ou até mesmo o controle do Gamecube.

NAMCO BANDAI

A Bandai foi a penúltima a se apresentar. Mas não fez feio, Simone Schott começou a conferencia apresentando o presidente da Public Relations Germany Michael Röder, que ficou no palco sorridente e que se resumiu a dizer estar disposto a tirar dúvidas após a conferencia. Logo Röder desceu do palco dando lugar ao presidente da Namco Bandai Germany Lutz R. Anderie, o engraçado é que tudo até então foi apresentado em inglês e Anderie começa seu discurso em alemão (foi o único que falava o idioma nacional ou que não falava ingles). Anderia saldou os presentes e chamou o chefe executivo Jackie Fromiom, que comentou que a aquisição da Atari network fez a Bandai ficar completa. Continuou com a história da empresa, dizendo que ela opera em 15 países e seu o objetivo é proporcionar entretenimento, assim encerrou o seu discurso. Röder volta em cena e explica o atual cenário financeiro alemão, comentando sobre a crise e o inabalável setor eletrônico que segue firme mesmo em tempos difíceis (que bom). Em seguida entra em palco Craig Zinklewich produtor executivo dos estúdios Cryptic. Uma das novidades do seu estúdio era Champions Online para o PC, que podia ser testado na feira. Zinklewich comentou um vídeo do jogo que é "Fight and Run", mas o vídeo não revelou que o jogo tem um modo online nada divertido. Após o vídeo, o produtor comenta sobre o jogo Star Trek Online, que é um MMO onde é possível criar novas espécies de alienígenas. Um vídeo do jogo foi apresentado mostrando possibilidade de escolhas bem amplas. Craig se despede durante o vídeo de Star Trek e a apresentadora introduz o vídeo de Ghostbusters, que não precisa de apresentação alguma. Logo entra Stephan Banikler dos estúdios Bit Composed Games com o jogo Race On, um jogo de corrida muito bonito para PC que estará disponível no fim de outubro desse ano. È a vez de Oleg Yavorsky diretor de relações públicas da GSC Gameworld apresentando o S.T.A.L.K.E.R que é um shooter com cenários sombrios lembrando Silent Hill. Schott entra e chama um dos envolvidos no desenvolvimento do jogo Dead To Rights: Retribution para apresentá-lo, que mostrou ação do começo ao fim numa perspectiva de terceira pessoa. O jogo marcou pontos positivos pela variedade de ações. Ryo Mito produtor do jogo Dragon Ball Raging Blast, entra no palco após o vídeo de Dead To Rights e apresentou o jogo que sai para os 3 consoles domésticos atuais. Mito falou em japonês seguido do seu tradutor. O produtor elucidou que os 8 modos diferentes podem ser usados 27 lutadores diferentes e prometeu o melhor jogo do Dragon Ball de todos os tempos, e o vídeo confirmou o potencial para isso. A versão do Wii (Dragon Ball Revenge The King Of King Piccolo) era bem diferente, um jump and run muito bacana que se passava antes do Dragon Ball Z, trazendo um gameplay muito diversificado cheio de nuances criativas e também sairá no fim do ano. Sai Mito e entra a apresentadora fazendo a previa descrição do trailer de Tekken 6. O diretor do projeto Katsuhiro Harada entra no palco e começa a falar em japonês que foi prontamente traduzido por Michael. Harada diz que esta por traz do projeto a 15 anos e aclamou a europa pelo sucesso do jogo. Tekken 6 chega inovando com um modo em que até 4 jogadores podem jogar ao mesmo tempo, chamado de Cenario campaign Mode, que traz a possibilidade do jogador de se mover num cenário 360° e usar os golpes e seqüências como se estivesse jogando o tradicional modo batalha. O jogo terá versões para o PS3, Xbox 360 e PSP assim como um bundle com controle arcade. Tekken HD! Após o saída De Harada apresentam o jogo Clash of Titans, do qual sairá junto com o filme no cinema em 2010. Sera um Hack'n'Slash mas imagens nao foram cedidas. O último jogo apresentado pela Bandai foi Majin: The Fallen Realm com uma cut scene, um surpreendente jogo em que o personagem (um ladrão do templo) faz amizade com um gigante (Majin) que ajuda a solucionar Puzzles, o trailer mostrou pouco, mas deixou qualquer um curioso, se você é fã de Ico não perca esse título de vista. Para finalizar a conferencia entra o presidente da Bandai fazendo as considerações finais e se despede.

Champions Online


Dead To Rights: Retribution

Majin: The Fallen Realm

Tekken 6

Corredor principal

O PARAÍSO ELETRÔNICO

A convenção era dividida em 4 Pavilhões imensos que parecia que cada um deles tinha o tamanho de um estádio de futebol. Dos 4 pavilhões apenas um era bem definido, o da Intel Asus que focava diretamente nos jogos e acessórios de PC. Os outros 3 restantes misturavam todos os outros consoles e portáteis atuais. Havia só uma regra clara: as 3 grandes concorrentes estavam separadas (no pavilhão 8 ficou a Nintendo, no 7 a Sony e a Microsoft ficou no 6). Cada pavilhão continha empresas aleatórias ligadas ou não a um determinado console. Assim via-se estandes com PS3 no pavilhão da Microsoft e vice-versa. Para se testar o jogo era só esperar em frente do estande alguns minutos ou, em raros casos, horas, como foi o caso em Diablo 3. Além de poder testar os jogos podia-se ver filmes (muitos já manjados da E3) dos jogos que não tinham gameplays prontos (Bioshosck 2, Splinter Cell Conviction, dentre outros). O grande barato era mesmo testar os jogos. Para os indecisos ou desinformados o tamanho da fila já denunciava a qualidade do jogo, que quanto maior mais valia a espera. Na media era 20 minutos de teste para uma espera de 20 a 40 minutos, mas que em muitos casos valia e muito a pena; jogar Dante´s Inferno, Brutal Legends, Forza 3, GT5, God Of War 3, Halo ODST (a lista é extensa) era como atingir o paranirvana.

ESTANDES:

Cada publisher decorava seu espaço da forma mais chamativa e elegante possível, vamos a alguns destaques

ACTIVISION

Mostrou porque é um gigante do entretenimento: Guitar Hero 5 e Band Hero tiveram seus palcos de verdade com todos os „instrumentos" do jogo, o público podia participar tocando, mas o legal era participar da platéia que fingia que o show era de verdade, mas que empolgava de verdade. Para promover o novo Tony Hawks Ride montaram um Half Pipe (leia mais em Skate-Action). Blur também teve um estande com carrocerias com telas dentro e todos os participantes disputavam simultaneamente online.

Um Skate nos pés, um game na cabeça, só não rola um "wallride"

Lost Planet 2

CAPCOM

Impressionou com Lost Planet 2, absolutamente genial, o estande não teve decoração nenhuma, e precisava? Dark Void foi mostrado numa sala escura sem decoração alguma, o jogo é muito divertido e qualitativo, para quem já esta cansado de jogar shooter só explorando o chão e sem ter plataformas, uma excelente pedida. Alguns Wii's, nenhuma decoração e Tatsunoko vs Capcom Ultimate All-Stars mostrou que o Smash Bros Brawl esta trazendo seguidores.

ELECTRONIC ARTS

Em um estande gigantesco onde a decoração se resumia aos nomes dos jogos expostos por todos os lados. A EA trouxe 20 jogos para a Gamescom, e praticamente todos eram ótimos. Um dos maiores destaques foi o Need for Speed – Shift, em que se podia jogar entre 8 players simultâneos, mas o barato era que cada jogador tinha 3 monitores (janela esquerda, para brisa, janela direita) um must. Os títulos de esporte (o forte da EA) foram abundantes: Fifa 10, Fight Night Round 4, Madden NFL, NHL 10 e Tiger Woods PGA Tour 10. A cada ano que passa EA refina ainda mais seus títulos, assim ouvi um desatento Gamer da geração Atari perguntando"Isso é jogo ou é TV?", ao se referir a FIFA 10. Mass Effect 2 com seu gênero misto conseguiu superar seu precedente em todos os aspectos, e parece desde já Buy-it. Brutal Legends é tão divertido quanto o próprio Jack Black. Um jogo para nenhum Headbanger colocar reclames.

O imenso palco da EA colocou fogo na galera!

Dante's Inferno

Mass Efect 2

Dante's Inferno mostrou não ter medo de Deus algum do Olimpo, e vocês que cuidem bem das suas almas, pois quem aperta Start nesse titulo perde todas as esperanças de ter sossego antes de chegar ao fim do jogo. Commander And Conquer 4 ficou nas sombras de Starcraft 2, mas isso não retirou a qualidade das melhoras gráficas, e é claro vários novos features.

É nóis na fita mano! Redator da Press Start também é filho de Deus e experimenta Forza 3.

KALYPSO

Soa desconhecido, mas a Kalypso divulgou Tropico 3 num estande em que "decoração" era uma palavra quase proibida. Fãs de RTS fiquem atentos nesse jogo que é o grande concorrente do fabuloso Anno.

Tropico 2

Super Mario Bros Wii

NINTENDO

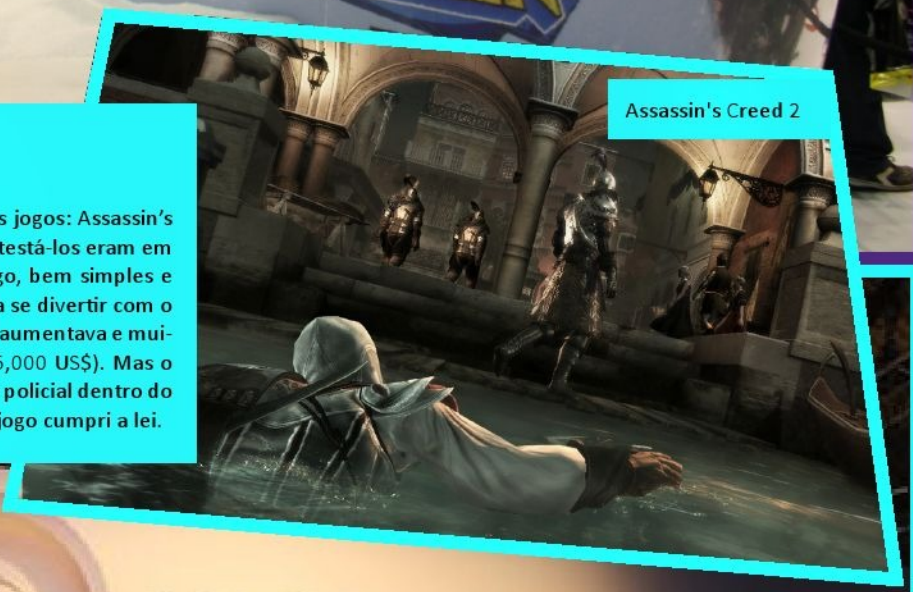
Parece não (precisar) fazer esforço em nada, pois não mostrou nada de novo. A decoração toda em branco contou apenas com uns enfeites "flutuantes" que pareciam bandeiras, a Nintendo fez uma decoração moderna, mas que não tinha nenhuma alma Gamer, nem super Marios gigantes nem nada. New Super Mario Bros Wii de longe foi o destaque, que não mostra o Mario num jogo mais criativo que Mario Galaxy, mas sim um jogo divertido que pode-se jogar até 4 jogadores simultaneamente.

SEGA

Montou uma bola hermética enorme de plástico que dentro dela "nevava", na verdade vários flocos de isopor eram soprados ao ar para promover Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen para o Wii

UBISOFT

Montou salas de "cinema" para o publico conferir os jogos: Assassin's Creed 2, Red Steel 2 e Avatar. Para os outros jogos onde se podia testá-los eram em muitos casos somente um estande montado com o nome do jogo, bem simples e direto. R.U.S.E foi apresentado em grande estilo, além de PCs para se divertir com o jogo, havia a Touch-table que era um monitor sensível ao toque, o aumentava e muito a diversão do jogo , só o detalhe do preço não era atrativo (65,000 US$). Mas o jogo com ou sem mesa é um ótimo RTS. COP: The Recruit você vira policial dentro do Nintendo DS, o gameplay lembra muito o GTA só que você nesse jogo cumpri a lei.


Assassin's Creed 2

"Vai uma Press Start! ai Kratos? Não? (sai de fininho...)

SONY

Teve um estande grande, para testar alguns jogos era possível sentar e se sentir a vontade como se estivesse em casa, em alguns casos era possível ver o ps3 slim em ação. Havia a parte livre para todas as idades e havia também a parte destinada ao publico a partir dos 18 anos. Gran Turismo 5 tinha um Audi no estande, que na verdade era um simulador que balançava o carro de acordo com as curvas. GT5 já é de longe o GT mais bonito. God of War 3 teve famoso gameplay da E3 para teste. Motorstorm: Arctic Edge e Little Big Planet para o PSP estavam fenomenais, gráficos soberbos e uma jogabilidade da hora. SOCOM: Fireteam Bravo promete ser o Killzone 2 do PSP. Gráficos que fazem o jogador ser transportado para dentro do portátil e jogabilidade eficiente.

GT 5 foi promovido com um carro que tinha movimentos sincronizados com os do jogo. Quero um igual!

CONFERÊNCIAS EXCLUSIVAS!

TEKKEN 6

A Press Start teve a oportunidade de conferir Tekken 6 muito de perto, Katsuhiro Harada nos mostrou com detalhes o Scenario Mode, deu para perceber que é um modo bem legal para distrair quando se cansa das lutas tradicionais.

AGE OF CONAM

Os Noruegueses da Funcom apresentaram a 1° expansão do Age of Conan - Hyborian Adventures. Agora ficou ainda maior e é habitável após o level 80.

HALO: ODST

Esse foi uma grata surpresa, não que já não era imaginável que o jogo seria um Hit, mas mais do que isso ODST é arrasador. Brian Jarrad (Executive PR) nos apresentou e comentou o gameplay do jogo que realmente impressionou.

EVENTOS PARALELOS:

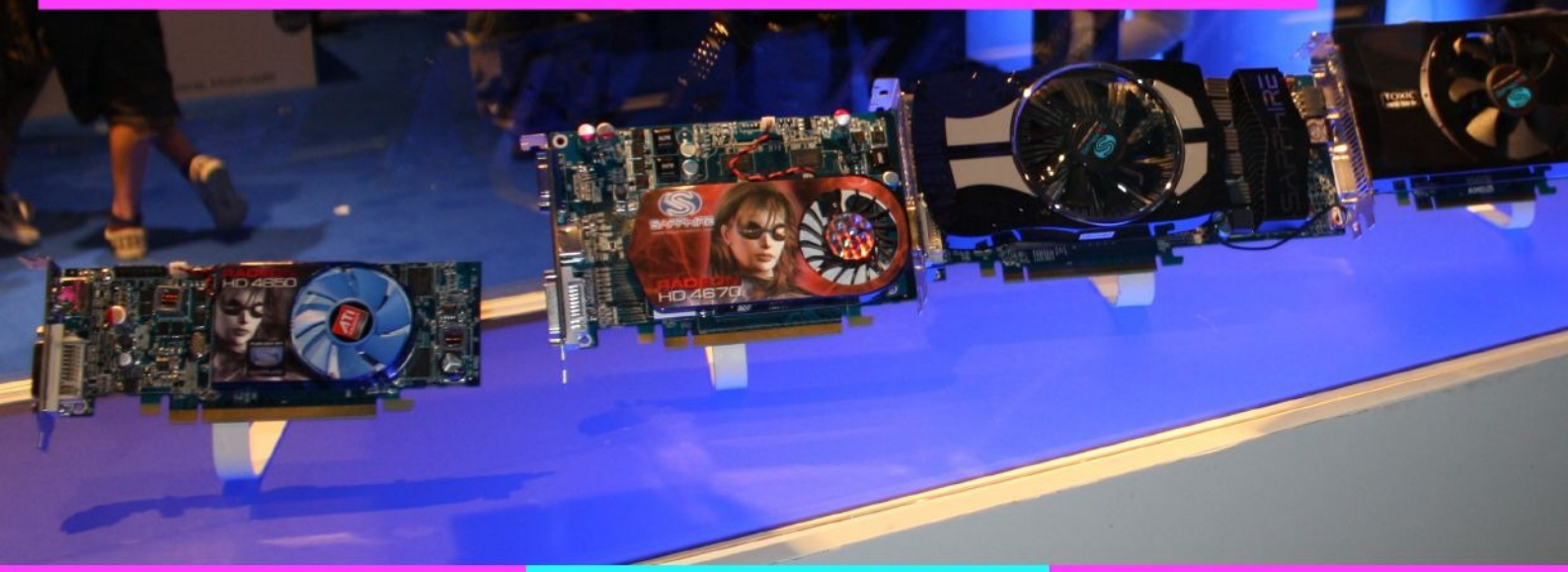
Como todo mega evento, como se não bastasse a quantidade absurda de jogos que o público podia testar dentre outras atividades ligadas ao mundo do entretenimento digital, tinha também várias atrações paralelas. E lógico, fizemos questão de participar delas.

COSPLAY EVENT PARTY: WORLD RECORD BREAK

A Gamescom organizou um encontro de Cosplayers com o nome de Cosplay Party (que na verdade foi somente um encontro e nada de festa). Como em Colônia um evento semelhante já usa esse adereço, o Role Play Convention (que também acontece no Kölnmesse), não foi muito difícil de achar os participantes para o evento. O encontro estava marcado para acontecer às 14 Horas no sábado na entrada sul da Kölnmesse, a PS esteve lá com antecedência. Chegado o horário marcado não havia nenhum participante no local. Logo depois de enfrentar uma fila enorme ao balcão de informações, a noticia: a Cosplay – Party foi transferida na ultima hora (que idéia genial essa!) para uma área livre entre os pavilhões 6 e 7. Após a travessia que demorou muito, ao chegar no local a reunião dos cosplayers, que durou somente os instantes da contagem, já tinha acabado e os cosplayers já estavam dispersos. Os organizadores que fizeram a contagem oficial (311 cosplayers), estavam contentes com o encontro. Todavia não foi o suficiente para bater o atual recorde mundial dos ingleses, na London MCM Expo que reuniu 376 "Players" em maio desse ano. Com a confusão criada pelos organizadores a PS não chegou a prestigiar a contagem, mas encontrou alguns participantes pela feira. "Yuna", disse que no ano que vem a história será bem outra, "iremos bater o record facilmente" prevê a cosplayer. Os participantes que se dispersaram rapidamente após a contagem estavam alegres com o resultado, apesar da "derrota". Em 2010 a Gamescom já está marcada para os dias 18 a 22 de agosto. Ano que vem esperamos encontrar Yuna novamente assim como muito outros personagens e estaremos torcendo pela quebra do recorde.

CASEMODDING

No pavilhão 9 da ASUS/Intel Gaming zone foi disputado o 8° campeonato alemão de casemoding (8. Deutsche Casemod Meisterschaft). O campeonato teve várias modalidades, e vale dizer que quem se destaca nelas garante um prestigio na cena. O campeonato começou na quarta e só terminou no domingo, de quarta a sexta feira houve o 24 Hour Live Modding Contest, uma competição como o nome já diz, ao vivo. quatro times disputaram quem transformava o Case (gabinete) na criação mais bonita, conotando desenhos e formas. Nesses 3 dias cada time (4 no total) ganhou um gabinete idêntico e teve 8 horas por dia para desenvolver a sua criatividade. Os times, que faziam tudo ali mesmo num grande espaço reservado a eles no meio do pavilhão, foram conferidos pelo público de perto, que observava com curiosidade. No sábado e domingo os 60 gabinetes mais criativos da Alemanha (já pré selecionados) expuseram seus "trabalhos" para todos apreciarem. Para participar bastava se inscrever gratuitamente, e valia qualquer aparelho de entretenimento (console mp3, PC, etc). Assim não pouparam esforços, tiveram fontes decoradas, Game Cube, PC e muitos outros eletros. Os 60 Cases não faziam parte do 24 Hour Live Modding Contest , pois já vinham montados de casa. Eles concorreram nas seguintes categorias: Casemods (modificação do gabinete), CaseCons (construção de um gabinete) e CE-Mods (gabinetes que ganham funções eletrônicas).



Os ganhadores e nomes dos Mods:
24 Hour Live Modding Contest:
1° Team Caosmodder (Thomas Kleffmann e Matthias Streser)
2° Team Alphacool (Jens Schelerhorn e Alexander Mittal)
3° Team Mod Connection (Mark Alam Githens e Oliver Peter)
4° Team BT – Custom PC (Stephan e Martin Blass)

Casemods:
1° Michael Murmann - Destiny
2° Olivier Peier - Stealth
3° Stefan Blass – Cosmos Dragon

CaseCons:
1° Christian Engel – Orange V1.0
2° Patrick Petz - Green Power
3° Henning Wolter - Mo Chopper

Ganhadores do CE-Mods e o nome de suas criacões:
1° Georg Rotaru – Georg E.T.H.A.
2° Cristian Streser – Net-Toast
3° Martin Blass - SULKC V1

Vencedor de criação espetacular (escolhido pelo público):
1° Florian Speet - Gothinspiration
2° Henning Wolter - Mo Chopper
3° Alex Kauffmann – Spongebob Comkopf

BEACH VOLLEYBALL

Beach Voleyball: com a exuberância do sol não podia faltar garotas de biqui... err digo um volley de praia! No lado de fora da convenção as partidas descontraídas divertiram muito.

SKATE-ACTION

Um Half Pipe montado dentro do pavilhão 7 permitiu a qualquer interessado a arriscar uns tricks. Na verdade atraiu pouca atencao do público até a entrada da lenda: Tony Howks, que fez uma apresentação como de praxe, radical.

ALPINISMO

Um pilar com cerca de 7 metros de altura serviu para entreter o público. Como escalar não só é um esporte interessante como desconhecido, os interessados fizeram fila para se divertirem com esse evento.

CAMPEONATO PLAYSTATION LEAGUE

No próprio estande da Sony compareceu os jogadores feras que se classificaram entre os 60 mil participantes. Os candidatos disputaram de quinta a domingo nos seguintes jogos: Call Of Duty 4, GT Prologue, Socom, Motorstorm Pacific Rift, PES 2009, FIFA 09, Street Fighter 4 e Worms. E claro para os 3 primeiros ganhadores uma infinidade de prêmios: Troféu, titulo, Blu Ray, UMD, controle, microfone e jogos para o PS3 / PSP. Para participar era só se inscrever gratuitamente no site oficial.

RETRO GAMING 1972-2009

Uma exposição para se lembrar do passado. A coleção de René Meyer esteve presente mostrando que lembrar é tão gostoso quanto jogar. Meyer é o maior colecionador mundial de consoles, portáteis e PC´s antigos, segundo o Guinnes Book. Ele exibiu boa parte do seu "acervo". O ponto forte da exposição foi "a era de ouro" (o final dos anos 70 e começo dos 80). O colecionador não somente coleciona como os joga freqüente e aleatoriamente os mais de mil jogos que possui. Ver os console num ótimo estado de conservação lado a lado foi uma terapia visual.

LE PARKOUR

O estande da Sony foi criativo montado com 2 finalidades, a de mostrar os excelentes jogos da empresa e de servir como o palco de demonstração para as apresentações de Le Parkour. O público também pode participar, claro que com o acompanhamento dos Atletas.

MOTO SHOW

Para o pessoal chegado na adrenalina que não se contentou em "somente" testar Forza 3, GT 5 e/ou Need For Speed Shift pode conferir um Show de motos e quadríciclos com manobras radicais. Profissionais Stunters que contaram com o apoio da associação da industria alemã de moto (Industrie-Verband Motorrad Deutschland – IVM), quebraram todas as leis da física; E para quem pensa em fazer tais manobras é preciso ter nascido Jedi se enganou! O público também participou, precisando apenas ter um pouco de sorte para ser escolhido e participar das manobras em conjunto com um instrutor, e ainda podia-se escolher entre diversas estufas de "dificuldade". Para quem despertou o interesse em andar de moto poderia concorrer a uma carteira de MOTOrista (no total de 4) durante a Gamescom, tudo patrocinado pela IVM.

FESTAS

Foram muitas, a quantidade era impressionante. Muitos dos estandes que compareceram na convenção tinham sua própria festa, num Bar ou danceteria fora da convenção. A Microsoft fez uma das festas mais interessantes, onde participaram: Jade Raymond (Assassins Creed), Peter Molyneux (Fable), Tetsuya Mizuguchi (Rez) e Will Wright (The Sims). Gamescom-Festival foi uma festa organizada pela própria Kölnmesse animado pela banda alemã Die Toten Hosen que foi anunciada como festa oficial da convenção. E muitas outras festas em que os organizadores distribuíram cartazes e "Flyers" fazendo questão de acoplar ao festival seus eventos, como Festival de DJ´s e shows diversos. E muitas outras festas só eram anunciadas no próprio estande de quem as organizava, como por exemplo a Vip Party da Blizzcom, da revista alemã Gamepro e mais uma infinidades delas.

ESTRELAS QUE COMPARECERAM

Gamescom foi visitada por muitas celeridades que também se renderam a diversão eletrônica, entre elas estavam: Tony Hawk, Mando Diao, Collien Fernandes (atriz e apresentadora alemã), Wladimir Klitschko (campeão mundial de boxe – peso pesado), Hollywoodstar Ralf Möller, Smudo, Thomas D. (cantor), Germanys Next Topmodels e o Deejay David Guetta.

The Donots barbarizando no Gamescom Festival

"AUFWIEDERSEHEN" GAMESCOM!

A gamescom se tornou com seus 245 mil visitantes (17 mil vieram para a GDC e mais 4 mil eram da imprensa) a maior convenção de jogos eletrônicos do planeta! Olaf Wolters (da BIU) comenta: "nos estamos orgulhosos com a Premiere da Gamescom. Ela realizou todos os destinos e somos a maior convenção do mundo. PC e Vídeo Games são tão atrativos que nem mesmo a crise atingiu o nosso setor, que quebrou todos os recordes." Com o calor do verão e o fim da ano letivo se somam em agosto para 11 dos 16 estados alemães, o público compareceu animado. Infelizmente as férias em Nordrhein-Westfalen (estado de Köln) acabaram no dia 14 de agosto e ficaria difícil a visita dos estudantes a convenção se não fosse a regra alemã "Hitzefrei" (Liberação por calor elevado), onde as escolas liberaram os alunos da escola por excesso de calor (algo acima dos 35 C°), reforçando assim o público da gamescom. Mas o recorde de público não agradou muito a Marzin (diretor da Leipzigmesse, lembra?) que não perdeu a oportunidade de alfinetar: "Fato é que o número de firmas que expuseram seus produtos não aumentou!" e ainda completou: "Pela densidade demográfica de Nordrhein-Westfalen poderia se ter quatro vezes mais público, que realmente teve!". E por fim: "Gamescom não teve mais sucesso que a Games Convention Online!" Vale lembrar que a GCO obteve 85 mil visitantes. Afirmações contraditórias, já que antes do deslocamento da convenção Leipzig só tinha pontos positivos, segundo ele, para que a BIU não abondonasse a Leipzig. No total compareceram 458 empresas de 31 países. De acordo com os dados da Kölnmesse a porcentagem de firmas internacionais foi de 44%, um dado impressionante saber que a Alemanha ocupou 66% da convenção.

Gamescom fecha o balanço com uma ótima porém desorganizada convenção. Onde a oferta de eventos era impossível de se vivenciar em 4 dias. Dentre muitos títulos excepcionais, ficará difícil de se escolher um único título para esse natal. Mas não somente a Gamescom ajudou a quem esteve no local a escolher o presente no final do ano, a PS! vai também auxiliar com prazer a você qual serão os melhores títulos do Natal com essa e a as próximas edições. Até a próxima edição, desejo a todos boa diversão e um grande abraço!

OS MELHORES DA GAMESCOM

Melhor da Feira:
StarCraft 2 - Wings of Liberty (Activision Blizzard)
Melhor jogo (Consoles):
Uncharted 2 - Unter Dieben (Sony Computer Entertainment)
Melhor jogo (PC):
Modern Warfare 2 (Activision Blizzard)
Melhor Portátil:
Nintendo DS
Melhor jogo Online:
Aion - The Tower of Eternity (NCSoft)
Melhor jogo para a Família:
Mario & Sonic - Olympische Winterspiele (Sega)

Sebastian Merkel – Designer do RTL Winter era só sorriso ao conhecer uma publicação brasileira: "-Brazil? Yes, I Know Brazil!"

PRÓS:

+ Blizzcom anuncia nova expansão para World of Warcraft
+ Imensa variedade de Shows e espetáculos na convenção e fora dela
+ Quase tudo o que estará nas prateleiras no natal era "jogavel"
+ Muitos desenvolvedores vieram pessoalmente apresentar seus jogos e trocaram idéias com o público
+ Muitos e diversos brindes foram distribuidos por qualquer motivo ou até mesmo na falta deles
+ O preco da entrada era camarada
+ A pesquisa apontou a satisfacao do público e das empresas como positiva
+ Babes para todos os lados
+ Scribblenauts era „jogavel", e como! Além de nao ter fila para testa-lo
+ Nenhum exclusivo pareceu Hype, sao Buy-It mesmo
+ Sony reduz o preco do PS3 em 100€

CONTRAS:

- Bethesda e sua tentativa frustrada de fazer Hype
- Fila imensa para testar certos jogos, pricipalmente Diablo 3 e Starcraft 2
- Gamescom ficou nas sombras da E3 em relacao a novidades bombasticas
- EA e Sony fizeram suas conferencias um dia antes de todos, o que nos impediu de cobri-las
- Celulite de algumas Babes
- Desorganizacao da convencao
- Precos exorbitantes em relacao a comida, Hotel, estacionamento e etc.
- Despreparacao de alguns atendentes, segurancas e etc.
- 3 PS3 congelados com o jogo Heavy Rain no stande da Sony
- Xbox 360 pifando em momentos de apresentacoes
- Press Conferences sem muitas novidades, e a ausencia de algumas conferencias (né Nintendo?)

W-indie

O Mundo Independente

POR JULIANNA ISABELE

Todo mundo conhece o famoso hit brasileiro, a banda Calypso. Sabe qual foi o grande trunfo dessa banda? Produção independente. Produzir e vender sem apoio de produtoras. E esse é o sentido da palavra independente, da mesma maneira que a sua mãe já deve ter dito algum dia na sua vida que você devia começar a ser independente e responsável, arrumar sua própria cama sozinho e esse tipo de coisa de mãe. Esse mundo de 'jogos de garagem', existe faz um bom tempo. Um exemplo bobo seria o jogo Counter Strike que conta com mil e uma modificações do jogo original, facilmente encontradas pela internet, feitos por diversão ou até mesmo por falta de suporte.

Falando em internet, o poder dela hoje em dia é inquestionável. E qual foi uma grande consequência da popularidade dos downloads nos computadores e nos consoles? Uma grande explosão de criatividade dos criadores de jogos independentes, resultando em uma grande variedade de gêneros, conceitos e jogabilidades, visto que a questão de 'mais do mesmo' é algo muito discutido hoje em dia entre o pessoal que gosta do assunto. Muitas vezes a indústria de jogos acaba se estagnando, seguindo o mesmo caminho: 'Maior! Mais 3D! Mais brilho!'. Aí que os jogos independentes entram. Na época em que Mário foi lançado, o jogo explodiu exatamente por ter um conceito nunca visto antes. Hoje é algo muito complexo. Inovar em um jogo 'hollywoodiano' é algo muito complicado, são coisas que precisam ser muito bem vistas, o que pode inclusive, acabar com toda a graça da coisa, ao mesmo tempo em que é o que mais se vê como necessário nessa indústria é exatamente a inovação. Milhões são gastos com a produção e com a publicidade, lançar algo que fuja muito dos padrões é um risco considerável. Essa despreocupação com gastos resulta na liberdade de criação.

Vale citar também, a praticidade. É muito fácil entrar em sites como **Kongregate**, **NewGrounds** ou os maravilhosos jogos 'Grow' do **Eyesmaze** e perder horas e horas, sem quebrar leis de direitos autorais e ter material novo todos dias.

Agora, vamos falar da parte interessante da coisa: Como funciona isso de 'produção independente' aqui, no Brasil.

Um dos trunfos desse mercado seria o fator do dinheiro. Os jogos normalmente são freewares ou com um preço baixíssimo e isso, visto com os olhos 'abrasileirados', é algo muito válido, já que vivemos em um país onde existem jogos com preços elevados comparado ao resto do mundo. Isso, junto com o fato de que os brasileiros cada vez mais aderem à internet, leva a uma publicidade boca-a-boca muito grande. Segundo o Andrés, do site de jogos online **MePixa!**, só postar em comunidades do Orkut já ajuda em muito. Os próprios jogadores fazem a divulgação do trabalho. Sem contar que a maioria dos sites dedicados a jogos online, em pouco tempo já colocam o mesmo no ar.

Para quem se interessa bastante no assunto, vale dar uma olhada no **PDJ**, que é um site brasileiro dedicado aos programadores de jogos, com bastante informações para iniciantes. Ainda existe o fórum de **Game Maker** daqui do Brasil, que serve pra quem quer fazer algo sem programação nenhuma ou 3D e super complexo.

Antes de começar com recomendações, gostaria de citar alguns jogos que ainda estão em desenvolvimento, mas serão hits assim que forem lançados:

Card Saga Wars:

Um crossover de luta, para PC (e quem sabe em um futuro próximo, para o PSP também), desenvolvido Orkimides e Ahruon. O projeto começou com alguns a idéia de ter alguns personagens juntos e acabou que na database do site deles já tem mais de 800 e ainda possui um tutorial de como fazer personagens e mandar para os caras. Se os 800 personagens constaram no jogo, não tem como saber, mas a promessa são no mínimo 36.

Confira o video!

Mushroom Kingdom Fusion:

Uma modificação do clássico Mário, com crossover de vários personagens e elementos. Definitivamente, foge do mais do mesmo, quem nunca quis ver personagens como o Link ou como o Wario, no lugar do Mario? Ou até mesmo Megaman, ou personagens de ghouls'n ghost, castlevania, doom, contra, r-type. Com tudo isso que o jogo oferece, passa longe de ser apenas um jogo feito por fãs do Mário Eles fornecem uma versão beta do jogo e um canal no youtube pra quem quiser checar como o desenvolvimento do jogo anda.

Confira o video!

Agora, vamos ao que interessa:

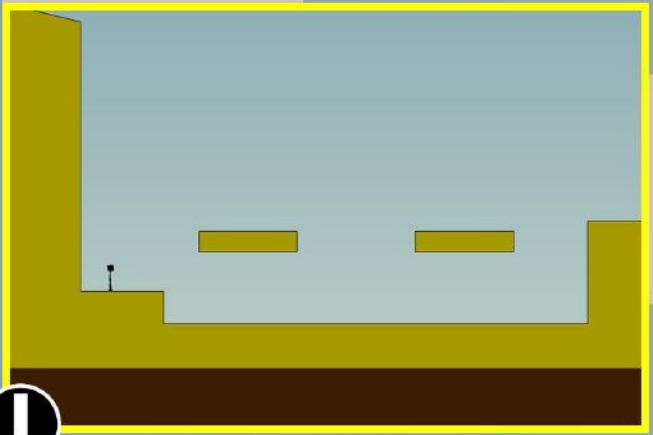
As indicações de Indie Games!

Cave Story

Começando pelos clássicos, esse jogo merece muita atenção. Tem versões para DS, PSP e Xbox, considerado grande hit. Graficamente muito bonito, com personagens interessantíssimas, side-quests consistentes e muito divertidas. Chega a dar vontade de voltar aos anos 90, colocar esse jogo em um SNES e começar a vender, observando o jogo lucrar absurdos. Mesmo se for comparado com jogos que seguem o mesmo estilo, como Metroid e Castlevania, diria que ambos não conseguiram alcançar a grandeza da história de Cave Story. Eventualmente, o jogo te apresentará o protagonista, um carinha de chapéu vermelho, sem nome, que se encontra no meio de uma guerra civil entre coelhos, robôs malvados e demônios. Ao olhar para o nível de 'fofura' do jogo, você não espera uma história tão intensa, com viradas inesperadas e tudo que um anime tem direito. Falando sobre a jogabilidade, terminei o jogo em 13 horas, o que eu considero algo muito grande para um título independente. O jogo consta com um sistema de evolução de arma que por mais que tenha apenas 3 níveis, se faz constante ao longo do jogo. Os chefes são difíceis, porém, recompensadores. Em resumo, Cave Story se faz valer em todos os sentidos. Levou 5 anos para ser produzido, o que explica seu alto nível.

Anthoni Perry Zip Pack

Criador de 3 jogos de 'arte' compilados em um arquivo zipado. Digo "jogos artes" porque diferente de um RPG ou um jogo de Plataforma comum, o jogo inteiro se baseia apenas em um conceito, não necessariamente com uma história por trás ou algum tipo de enredo.



Começando por **Jump**, o jogo vai te frustrar e esse é todo o motivo da coisa. A idéia de criar um jogo que serve apenas pra deixar o jogador frustrado é genial. Todos os elementos do jogo fazem você achar que ele é possível. Fazendo um paralelo, Battletoads, o famoso jogo de Snes, é algo frustrante também. Mas ele mistura o sentimento de frustração com o de triunfo, diferente de Jump, que foca apenas em uma emoção.

Hold vai te deixar um quanto entediado. E novamente, o ponto do jogo é esse. Quando eu tava quase no final da animação eu comecei a pensar: 'Jesus, isso não vai terminar logo? Eu tenho N coisas pra fazer e isso está começando a machucar meu dedo', então percebi que holding faz uma analogia genial a relacionamentos.

How Does My Garden Grow é o único jogo que não tem um ambiente próprio, ele precisa ser jogado por mais de uma pessoa. É basicamente um experimento pra ver como uma comunidade faria a planta crescer, se em algum ponto alguém sabotaria a idéia e queimaria a planta, se ela cresceria esse tipo de coisa.

Daniel Benmergui
Moon Stories Pack

O elemento constante nos jogos de Daniel Benmergui é a interação apenas pela narração do jogo. As possibilidades de finais, até mesmo um avanço na história que apenas é possível por meio disso. Esses jogos são um tanto quanto inspiradores. Vocês podem levar como exemplo o Majesty Of Colors, do Gregory Weir, que foi um projeto baseado em I Wish I Were The Moon e teve um resultado muito interessante.

I Wish I Were The Moon é uma paisagem interativa. Uma paisagem um tanto quanto dramática, pelo se pode perceber pelo título, um garoto apaixonado pela lua e uma garota lutando por atenção. Você pode mover elementos, tendo como objetivo descobrir os 5 finais. Um jogo muito charmoso e com uma originalidade limpa, com sacadas boas e nem sempre tão óbvio, o que eu diria ser uma das partes mais interessantes do jogo. Mas que nós leva a pensar "E se essa interatividade levasse para algo maior?" Que é algo que o próximo jogo, Today I Die, responde com clamor.

Storyteller pode se classificar como o mais simplistas desses jogos. Uma história interativa sobre 3 personagens e como suas escolhas podem afetar o futuro. O que impressiona é o número de possibilidades e resultados que o jogo tem a oferecer, tudo dentro de um contexto divertido sobre finais felizes e contos-de-fada.

Today I Die segue a mesma linha, interação com objetos, mais precisamente, a interação com a narração em si, porém com um objetivo diferente. Existem 2 finais no jogo, mas ambos tem a mesma proposta. Mudar as palavras, mudar como a história é contada, ao mesmo tempo em que a interação com todo o ambiente também é necessária. O jogo se torna um poema, por mais simplista que sejam os blocos de pixel.

E não vamos parar por aqui. Agora que a sessão Windie faz parte da Press Start!, esperem muitas recomendações de Indie Games nas próximas edições, para outras plataformas, com outras novidades e muito mais do que a nossa revista tem como principal objetivo: Inovações.

Retroviews

POR RAPHAEL FRANCK

Killer Instinct lançado, primeiramente, para Arcade em 1994 o jogo da Rare era uma prévia do que seria a futura plataforma da Nintendo, o então nome provisório Ultra 64 que mais tarde todos nós conheceríamos como Nintendo 64. Os gráficos eram em SGI (Silicon Graphics), cenários renderizados e ótimas animações, pois o jogo usou a conhecida Motion Capture algo único para época. O jogo ganhou mais destaque ao introduzir um sistema, até então, único de combo, podendo atingir incríveis hits, como os famosos ultra combos.

Enquanto todos esperavam o Ultra 64, Rare e em 1995, adapta de forma formidável Killer Instinct para o Super Nes. O jogo pode ter perdido em seu visual em relação ao árcade, mas convenhamos era surpreendente jogar esse game no SNES, a jogabilidade sólida foi mantida e por sua vez o 16 bits da Nintendo veria de novo a tecnologia Advanced Computer Modeling (ACM), a primeira vez que essa tecnologia apareceu na saudosa caixa cinza foi em Donkey Kong Country.

HISTORINHA E SEUS PERSONAGENS

Em um lugar tão, tão distante, uma mega-corporação intitulada de Ultratech reina, ganhando dinheiro com armas, mas ela também pensa no entretenimento, por isso ela produz um torneio chamado Killer Instinct, com um único objetivo de testar suas armas. O vencedor do torneio ganha o prêmio que quiser, claro nem sempre isso será possível. Esse é o enredo básico para a destruição em massa nesse grandioso jogo de luta. Nesse cenário temos figuras que marcaram época como Spinal, esqueleto que nada mais é que uma experiência da Ultratech envolvendo células mortas. Refrescou a memória? Então se lembre de como era super divertido transformar a "gost"... ops, a super agente secreta B. Orchid em um "gato de fogo" durante uma seqüência de socos e chutes, da mesma maneira como era alucinante encaixar machadadas com o poderoso Chief Thunder que está no torneio para buscar informações sobre o desaparecimento de seu irmão. Entre as mais afiadas lâminas vale ressaltar as garras de Sabrewulf que luta conseguir a cura para sua licantropia. E por falar em garras afiadas temos o Riptor uma arma da Ultratech, sua participação no torneio deve-se unicamente para testar suas habilidades, mas não fique pensando que Riptor é a única arma dessa mega-corporação nessa jogada entra Fulgore um ciborgue que se for campeão do torneio será produzido em alta escala. Em meio a tantas experiências temos Cinder que sofreu alterações no corpo devido a um acidente envolvendo armas químicas, esse personagem normalmente é era primeira opção de muitos jogadores devido à facilidade de executar seus golpes. Cinder terá que derrotar Glacius, se quiser voltar ao normal, por sua vez Glacius vindo de algum ponto da galáxia terá que ganhar o torneio Killer Instinct se quiser voltar para casa. Todos têm seus motivos para ganhar esse torneio seja por um objetivo nobre como tibetano Jago, que está nessa apenas para cumprir seus destinos de destruir o mal; nesse caso a Ultratech, ou aqueles com seus anseios mais frívolos, ou seja, quer apenas obter fama e sucesso como o lutador de boxe T.J.Combo, porém essa luta não será nada fácil afinal para torna-se vencedor é preciso colocar a nocaute Eyedol ser místico e poderoso que estava preso em outra dimensão a qual a Ultratech (de novo ela) descobriu como libetá-lo.

O SISTEMA DE COMBOS

Provavelmente, Killer Instinct fez sucesso não só pelo seu visual arrebatador para época, mas também por sua jogabilidade na qual incluía um sistema de combos que aumentava o gameplay, já que era possível fazer diversas combinações e complementá-las com golpes especiais com até 46 hits, claro há aqueles que dizem que conseguem fazer 80 hits, mas isso já é outra história.

Os combos podem ser realizados com um "opener" como o Triplax de Thunder que podem ser alcançados três vezes seguidas, logo depois com um golpe chamado "Linker" seguido de um comando especial. Há também o conhecido Ultra, usado normalmente no final da luta quando a barra do oponente estiver piscando, ao executar o comando do Ultra seu personagem pode chegar a desferir mais de 20 hits sem que haja a necessidade de você apertar um botão, esse combo automatizado era algo diferente de certos jogos da época como dos já conhecidos Street FIgther e Mortal Kombat ou o até então recente The King of Figthers. Mas encaixar golpes também não era coisa simples, pois os desenvolvedores do jogo,pensou em algo para deixar as lutas mais equilibradas(ou não).Você está todo feliz desfechando belos chutes e socos, então eis que temos o "passa raiva" chamado "combo breaker", comando que consiste em interromper o combo. O jogo ainda possui mais dois modos para se finalizar uma luta. Primeiro o "Danger Move" parecido com o sistema de Fatalitys de Mortal Komabt, segundo o "Ultimate" que é um tipo de "Danger Move", porém ele é realizado durante um combo.

A MÚSICA

A Trilha sonora do jogo é outro requinte a parte. A prova disso foi que na época do lançamento do jogo para Super Nes ,junto com a embalagem vinha algo que deixaria todos os gamers felizes: Um cd intitulado de Killer Cuts com todas as músicas do jogo, com os mais diversos ritmos entre uma faixa e outra, até aqueles que se possui um bom ouvido para músicas conseguira perceber influências de música clássica, jungle e rap, basta comparar a grudenta faixa inicial do cd K.I feeling com o "rap" de Freeze.

Killer Instinct marcou época, inovou em certos aspectos no gênero, porém seu legado ficou relegado a Killer Instinct Gold, uma versão de da seqüência do primeiro para Nintendo 64 e um por para Game Boy. Enquanto isso vamos sonhando com o 3° título da série de luta da Rare.

FINAL FIGHT 2

Plataforma: Super Nintendo
Desenvolvimento: Capcom
Publicação: Campcom
Gênero: Beat 'em up
Lançamento: 1993

Don Vagner: Provavelmente serei xingado por essa nota, mas o fato é que esta seqüência não tem o mesmo brilho de seu antecessor. Tudo bem que o jogo ficou mais bonito, mas ficou muito fácil de ser finalizado, e sabemos que a dificuldade do primeiro jogo era uma de suas qualidades. O jogo continua com sua jogabilidade refinada e os inimigos praticamente sãos os mesmos do jogo anterior, menos os chefes de fase. Cody e Guy tiraram umas férias, cedendo seus lugares a um casal novato. Mas o grandalhão Haggar continua soltando seu "pilão giratório" nos capangas. Se você gosta de easter eggs, procure pelas fases dois personagens de uma série muito famosa da Capcom.

NOTA 7,5

POWER ATHLETE

Plataforma: Super Nintendo
Desenvolvimento: Kaneko
Publicação: Kaneko
Gênero: Luta
Lançamento: 1992

Don Vagner: Com o mega sucesso que Street Fighter II fez nos arcades e depois no Super Nintendo, não era de se estranhar que logo surgiriam os clones. Infelizmente, a maiores dos jogos de luta que se inspiraram em Street Fighter II eram porcarias completas. Este aqui então, era o pior de todos. Pra começar, só era possível jogar com um lutador. Os outros lutadores só poderíamos escolher se jogássemos contra outra pessoa. Mas ainda sim, era um martírio jogar essa bomba. Se gráficos, jogabilidade, som, cenários e todo o resto eram intragáveis na época, imagina então agora. Não há golpes especiais e há um irritante lag que até parece jogo on line. A nota 1,0 ai é só por causa da charmosa lutadora Reayon e só. Fique longe...

NOTA 1,0

MEGA MAN X

Plataforma: Super Nintendo
Desenvolvimento: Capcom
Publicação: Capcom
Gênero: Plataforma
Lançamento: 1995

Juniel Pereira: Uma das fases áureas da série Mega Man foi sem dúvida no SNES, novamente o robozinho azul de Keiji Inafune está de volta no inicio da saga X. Desta vez ele tem que encarar a fortaleza do maléfico Sigma, mas antes disso é necessário passar por 8 fases repletas de desafios. O que chama atenção em Mega Man é o design das fases, que são caprichadas misturando muito bem vários momentos de plataformas com vários inimigos em fases longas e inicialmente com pouco life. Cada estágio é tematizado de acordo com a habilidade de cada chefe além de possuir músicas distintas para ambas, embora o som apresentasse um bug de vez em quando, elas eram empolgantes. Falando em "habilidades dos chefes" um dos traços marcantes da série sempre foi pegar para si o poder de cada um deles após derrotá-los, sendo também que o poder de um lhe dava vantagens sobre o outro.

9,5 NOTA

O fator replay da série era também alto, embora possuísse apenas 8 estágios o game lhe incentivava a retornar mais de uma vez para a mesma fase após cada nova habilidade conquistada, fazendo você explorar cuidadosamente cada canto do cenário, na busca dos ocultos reserve tanks, life heart ou as cápsulas que davam um upgrade nas habilidades de X. Todos esses elementos característicos da série tornaram Mega Man um game de ação/plataforma inovador se tornando um clássico moderno.

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

Plataforma: PSP
Desenvolvimento: Square Enix
Publicação: Square Enix
Gênero: Beat: RPG de ação
Lançamento: 2008

Leonardo Lopes: Para muitos, Final Fantasy VII é considerado como a obra máxima da Square-Enix, um jogo que conseguiu a proeza que poucos outros alcançaram: mexer com os sentimentos dos jogadores. A história é considerada uma das mais envolventes no mundo gamer, mesmo que em alguns momentos parecesse um pouco genérica ou mal explicada. Visto esse grande sucesso a Square-Enix que não é nem um pouco idiota, percebeu que os fãs comprariam qualquer novidade com o nome Final Fantasy VII, então se inicia uma série de venda de produtos relacionados à saga. Produtos este que vão desde jogos medianos até filmes. Mas cá entre nós, nenhum conseguiu mostrar de fato a que veio.

Eis então que a empresa decide ouvir o pedido dos fãs e lança um produto digno da franquia. Crisis Core: Final Fantasy VII é um jogo que mostra a que veio desde a abertura inicial, e que abertura! Creio que não há a possibilidade de se fazer um review desse jogo sem falar inicialmente de suas animações. Cada passagem seja ela em CG (eita termo antigo!) ou gráficos de jogo contam detalhes interessantes e revelam pontos que não tinham sido explicados na aventura inicial, deixando assim a história mais amigável para aqueles que não são PHD em Final Fantasy VII. O único ponto que poderia ter uma mudança deveria ser a possibilidade de pular as animações já que algumas enchem o saco tamanho a sua demora e marasmo.

É importante ressaltar que a história de Crisis Core: Final Fantasy VII se passa antes da contada em Final Fantasy VII. Cloud protagonista da aventura principal, da lugar para Zack um típico personagem de animes; fanfarrão, cheio de soberba e que se acha o centro das atenções. Personagem que cai como uma luva para a trama. Outras figuras carimbadas da saga despontam por aqui, como o já citado Cloud e o popstar Sephiroth. De fato esse novo capítulo se mostra um pouco diferente que seu irmão mais velho no quesito batalhas. Saem de cena as batalhas por turno chatas e entra uma espécie de ação como é visto em Kingdom Hearts. Ainda tem a adição do chamado Digital Mind Wave, uma espécie de minigame que libera golpes e ativa poderes especiais nas batalhas. A parte sonora do jogo é um show a parte, as dublagens são muito bem sincronizadas e fazem com que o jogador fique totalmente envolvido aos acontecimentos (ainda mais se jogado com um bom fone de ouvido).

No geral, Crisis Core: Final Fantasy VII poderia não ser nada além de mais um port para o PSP, entretanto a empresa conseguiu algo digno de apertos de mãos e tapinhas nas costas, já que o game é sem sombra de dúvidas uma das melhores escolhas para o portátil. Eu mesmo que não sou um dos maiores fãs de jogos de RPG tenho que admitir que esse jogo precisa, e deve ser jogado por todo amante de jogos e obras de arte. E no fim das contas não há nada que acabe por comprometer a qualidade da jogatina e que possa retirar um décimo sequer da nota de Crisis Core: Final Fantasy VII.

NOTA

FUEL

Plataforma: PC/X360/PS3
Desenvolvimento: Asobo Studios
Publicação: Codemasters
Gênero: Corrida
Lançamento: 2009

Rodrigo "Ihmo" Castro: Digam-me de quem foi a idéia de fazer um jogo de corridas offroad com cenários apocalípticos, e essa pessoa ganhará um prêmio. Não tenho certeza se a sacada veio primeiro do pessoal da Asobo Studios, mas de qualquer maneira eles certamente merecem honrarias por conseguirem encaixar um mapa tão grande em um espaço tão curto, e que ao mesmo tempo consegue ser belo. Mesmo mostrando a realidade crua, do que será a Terra nos próximos anos, graças à ação do homem. Não apenas ambientes devastados, isso você encontrará aos montes durante as corridas, estou falando de tempestades elétricas e ciclones, que interferem e muito no modo como a corrida flui. Ao mesmo tempo em que você precisa chegar em primeiro (não há prêmio para as demais colocações, é tudo ou nada), terá de desviar de obstáculos que aparecem na pista, como um poste que é atingido por um raio e cai na sua frente, ou tornados que arremessam destroços no circuito. O jogo conta também com uma diversidade de veículos bem extensa: Moto, Bugre, Caminhão, Quadriciclo, Carro Esporte... Cada um com sua especificação. Um carro esport é muito mais rápido que um quadriciclo, mas apenas no asfalto. Também está presente um nível de detalhes no dano em que o veículo sofre, bem no estilo de Gran Turismo 5 (risos).

Fuel é isso. Apenas corra. E vença independente das condições adversas. Faltou um pouco de personalidade, talvez uma história. São muitas corridas, na casa de centenas. Mas são todas muito parecidas: Você corre no modo carreira e encontra alguns desafios que basicamente são uma desculpa para correr novamente. Tanta repetição não me agradou muito, mas vale para os fãs do estilo.

PATAPON II

Plataforma: PSP
Desenvolvimento: SCEI
Publicação: SCEI
Gênero: Musical/Estratégia
Lançamento: 2009

Leonardo Lopes: Patapon II bebe diretamente da fonte de seu antecessor, trazendo mais do mesmo. Entretanto nesse caso isso é algo muito bom, já que o primeiro beirou a perfeição com sua criatividade e inovação, trazendo um ar de novidade ao portátil dos "ports". E para tudo ficar a mil maravilhas a continuação traz novidades dignas de atenção. Agora a estratégia é bem maior, já que o jogo adiciona novas unidades de guerra que aumentam e muito a táctica de batalha. Além das classes já conhecidas de guerra foram adicionados a essa versão alguns bem interessantes como os: Mahopons (que utilizam magia), Toripons (capazes de voar em seres alados) e os exóticos Robopons (Patapons metidos a robocop).

Outro adendo muito bem sacado é o Herói, mais forte que os demais e que tem a possibilidade de ressuscitar em batalha adicionando bem mais estratégia as partidas. E estratégia nas batalhas é algo que não pode faltar já que o jogo ficou um pouco mais complexo devido às inclusões supracitadas. Também é importante ressaltar que agora é possível se divertir em Patapon na companhia de até três amigos em um modo de jogo único, porém muito divertido onde os jogadores controlam heróis que tem o dever de cruzar a fase escoltando um artefato-ovo e lutar contra monstros malignos que são extremamente fofinhos! E que rendem itens para serem usados na campanha principal.

Resumindo, Patapon II é um caso agudo de "mais do mesmo" extremamente agradável e que deve ser conferido por todos os adeptos de uma boa jogatina descompromissada e satisfatória!

PERSONA IV

"Personas refletem o poder do coração, lhe protegendo dos obstáculos em seu caminho. Forjando laços que alimentam o coração, conferindo ainda mais poder."

Plataforma: Playstation 2
Desenvolvimento: Atlus
Publicação: Square Enix
Gênero: Beat: RPG
Lançamento: 2009

POR MURAKTAMA R. LEMOS

Persona, do grego máscara. Raiz etimológica das palavras personagem, personalidade e pessoa. Cada pessoa tem um papel na sociedade e uma máscara que veste para representá-lo. Todos, sem exceção, escondem um lado sombrio e diferente que não estão dispostos a mostrar ao resto do mundo, algo íntimo e pessoal.

A TRAMA:

A história de Persona 4 gira em torno de uma série de assassinatos que acontecem em Inaba, uma pacata cidade rural japonesa. O jogador assume o papel de um adolescente que acaba de se mudar para a cidade, ficando na casa de seu tio. Junto com seus novos colegas de classe ele, por acaso, descobre um estranho mundo que pode ser acessado através de uma TV. Depois de alguns contratempos encontram neste lugar incomum, várias criaturas misteriosas chamadas de "sombras" que são extremamente perigosas e um estranho urso de pelúcia, Teddie. Para combater as sombras despertam para um novo poder: a persona.

Ao encontrar o caminho para fora do "mundo da TV", voltando para o mundo real, você escutará os boatos a respeito do canal da meia noite. Neste canal, que não pertence a nenhuma emissora local, surgem as próximas vítimas. Para a surpresa geral, a garota na TV é uma pessoa bem familiar aos personagens.

Com esta nova habilidade de invocar suas personas para a batalha contra as sombras, e sabendo que o serial killer de Inaba estava utilizando este misterioso mundo como ferramenta para seus assassinatos, atirando pessoas dentro do "mundo da TV", eles logo chegam à conclusão de que a policia nada poderia fazer para deter os assassinatos. Cabe a eles então salvar as pessoas em perigo no mundo da TV antes que estas tenham o mesmo destino das outras vítimas, e descobrir o responsável pelos misteriosos eventos que ocorrem no local.

ENCARANDO O MEU VERDADEIRO EU

O jogo todo trata de um tema muito interessante. As várias facetas que as pessoas podem ter. E o jogo não trabalha isso como algo negativo, é interessante notar que até mesmo os personagens principais do jogo têm seu lado sombrio, tímido, cômico, estranho, arrogante ou desprezível. Durante o desenvolvimento da história os personagens têm que aprender a lidar com isso, e só conseguem vencer definitivamente suas outras personas quando as aceitam como parte de si. Desta forma o jogo desenvolve de forma magistral temas pertinentes a sociedade que muitas vezes são tratados como tabus invioláveis. Enquanto Kanji Tatsumi, um delinquente juvenil, procura desesperadamente afirmar sua masculinidade, Naoto Shirogane, uma talentosa estudante que trabalha com a polícia, se veste de homem para ser aceita em sua função como um estudante detetive. Dois personagens dos muitos trabalhados no jogo, citados para ilustrar a idéia. Dentre outros, cada um deles com uma característica distinta e um algo a mais a ser desvendado.

ASSISTINDO AO CANAL DA MEIA-NOITE

A introdução do jogo é grande e leva algumas horas até a primeira batalha surgir. O sistema de batalha é uma evolução do de Persona 3, com algumas diferenças básicas. Agora é opcional controlar todos os personagens (em Persona 3 esta opção não existia), os turnos são alternados entre os membros de seu time e das sombras adversárias, sendo que ao atingir uma fraqueza do inimigo se ganha um ataque extra e se conseguir atingir o ponto fraco de todos os inimigos derrubando-os, pode se executar um ataque simultaneamente com todos os personagens do grupo. Parece ser simples, e realmente é, mas isso permite várias estratégias interessantes para se vencer os adversários, uma vez que itens para recuperar os Skill Points são raros e pagar para restaurá-los é, a princípio, bem caro.

Existem várias dungeons no jogo, cada uma com cerca de 8 a 10 andares em média, e o objetivo nelas é salvar as vítimas de um seqüestrador desconhecido que são periodicamente jogadas "dentro da TV", meio utilizado para acessar o mundo alternativo no jogo. Para descobrir sobre as vítimas você deve ficar atento ao "canal da meia noite" onde pessoas aparecem misteriosamente antes de serem sequestradas.

À medida que se resgata com sucesso as vitimas (se não conseguir antes de um determinado prazo é game over) se ganha novos companheiros na luta contra o vilão, já que a policia não acreditaria nas sandices de jovens adolescentes e eles mesmos acabam sendo os únicos capazes de fazer algo a respeito.

O jogo em si tem poucos cenários, mas conseguiram ambientar bem o cenário de cidade do interior. É interessante que com o passar das estações alguns detalhes sutis como um ventilador ligado em seu quarto ou o barulho de cigarras nas ruas e até mesmo o uniforme de escolas mudam acrescentando ao jogo um clima mais realista contribuindo para a imersão do jogador. Os gráficos do jogo são bonitos e atendem as necessidades do game, personagens caracterizados com a habitual estilização dos animes, para fãs do gênero é um prato cheio, já que não param na estilização a influência dos desenhos animados japoneses sobre o jogo.

O único aspecto que mereceria mais atenção são as dungeons que se tornam enjoativas depois de algumas horas explorando-as, muitas vezes acabam por deixar a jogatina cansativa, mas mesmo assim é interessante notar como a caracterização de cada uma delas reflete a personalidade dos personagens que as criaram.

O PODER DA AMIZADE

O personagem principal do jogo possui uma grande vantagem sobre os outros: ele não está limitado a uma só persona. É possível descobrir diversas personas diferentes no jogo, o que torna o jogo ainda mais abrangente já que existem diversas fusões diferentes possíveis no jogo, podendo assim criar personas cada vez mais fortes. Para conseguir ganhar mais experiência nas suas fusões você precisa fortalecer os diversos tipos de arcanas, baseadas em cartas de tarô, que existem no jogo, como Força, Julgamento, Demônio, Morte, Lua, Sol, justiça, etc. E o meio de conseguir isto é estabelecendo laços sociais com os outros personagens do jogo, cada um deles representando uma arcana diferente, sendo que para isso você tem que entendê-los e fazer as escolhas certas nos diálogos o jogo.

Para evoluir estes laços sociais é necessário trabalhar as características do personagem: Knowledge (conhecimento), Courage (coragem), Understanding (discernimento), Dilligence (diligencia) e expression (expressividade). Existem várias maneiras de melhorar estas características, trabalhando em seu quarto, fora de casa, estudando, indo aos clubes da escola, respondendo perguntas na sala de aula, dentre várias outras atividades disponíveis no game. Assim o jogo não fica limitado somente ao núcleo de batalhas, já que estes atributos não estão diretamente ligados as batalhas, embora sejam extremamente necessários para melhorar o seu desempenho ao enfrentar as sombras. Quando se evolui as Social Link de seus companheiros se ganha várias vantagens nas batalhas, tornando-as mais dinâmicas e facilitando seu trabalho.

PERSONA 4

É um jogo envolvente, emocionante e certamente um daqueles que tem muito mais a acrescentar ao jogador que a simples experiência do entretenimento. Tenha certeza de que se terminar o game com um dos bad endings, não resistirá em voltar atrás e tentar mudar tudo o que aconteceu. O gameplay é extenso de 60 a 90 horas dependendo de seu desempenho. Mas vale a pena. Um game memorável que certamente está acima da média.

NOTA 9,0

INDIGO PROPHECY (FAHRENHEIT)

Plataforma: Multiplataforma
Desenvolvimento: Quantic Dream
Publicação: Atari
Gênero: Beat: Aventura
Lançamento: 2005

Jonathan Vincent: "Se o jogador não é enganado em pensar que aquilo é real, então não há razão para se fazer o jogo". Essas são as palavras de um dos mestres da arte digital, o perfeccionista Hideo Kojima. O que antes era uma megalomania do produtor japonês,virou uma obsessão para grande maioria dos desenvolvedores. Seja com acessórios ou diferentes modos de jogabilidade e narrativa, as produtoras cada vez mais querem que você sinta, tanto fisicamente quanto emocionalmente, dentro da daquele universo apresentado. Dessas tentativas, raros são os casos em que se há sucesso. Felizmente, Fahrenheit (conhecido como Indigo Prophecy nos EUA) faz parte desse seleto grupo de jogos.

Tudo começa quando Lucas, um típico nova-iorquino acorda em um banheiro de uma lanchonete. Aparentemente possuído, ele carrega consigo um punhal que mais tarde viria a ser arma do assassinato de um homem que estava presente no local. Instantes depois, nosso herói (ou seria vilão?) de volta ao seu estado normal, se depara com o cadáver do homem que, aparentemente, ele matou.

Em seu primeiro cenário, Lucas se vê numa cena do crime em que tudo conspira contra ele. Cabe ao jogador deixar o mínimo de vestígios possíveis que ligam você ao ato. E tudo isso com a pressão de a qualquer hora alguém poder entrar e fazer você passar anos no xilindró, sem nunca saber o que realmente aconteceu.

E o maior charme de Fahrenheit começa a se manisfestar aqui: após fugir do local do assassinato, você conhecerá (e jogará como) os detetives Carla Valenti e Tyler Miles, que agora farão de tudo para saber o que realmente aconteceu naquela noite. Ou seja, ao mesmo tempo que você foge, você terá que "se investigar" . Simplesmente genial, poucos são os jogos que utilizam essa característica de pontos de vista diferentes de uma maneira tão boa (com Resident Evil 2 sendo um dos mais famosos). Com certeza sua maior qualidade está no enredo e na forma como ele é contado.

Por se tratar de um Thriller Psicológico, os personagens passarão por várias situações bizarras que irão alterar o humor deles de acordo com o acontecimento. Se por exemplo, eles presenciarem uma cena triste ou agonizante, seu nível de stress irá subir. Se você não tomar cuidado, seu personagem poderá até enlouquecer, acabando com sua aventura dentro do game. Mas ao mesmo tempo, se seu personagem passar por uma experiência relaxante ou ouvir boas notícias, seu humor subirá. Desta maneira você irá ver mais cenas do que o normal e terá mais facilidade nos puzzles.

Por falar em quebra-cabeças, eles irão te atormentar por grande parte da jornada. Infelizmente, alguns são geniais (como quando Carla enfrenta sua claustrofobia) e enquanto outros são tão datados, que nos remetem aos bons tempos de Shenmue (Dreamcast, 2000).

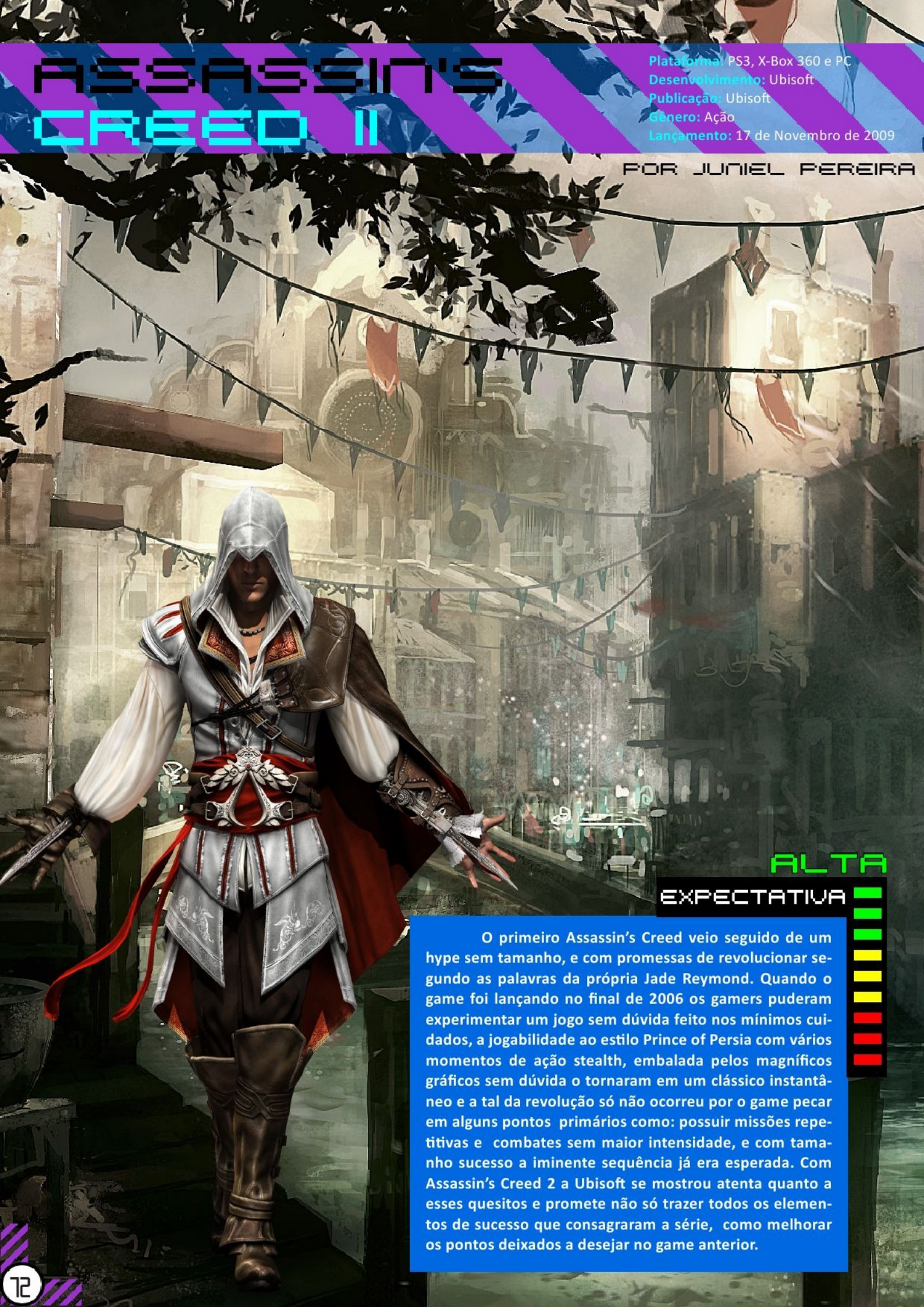
Na maioria das vezes, você vai jogar um minigame curiosamente parecido com o genius (popular brinquedo dos anos 80) para definir os danos sofridos e destino de seu personagem. A enorme repetição e reutilização desses eventos para vários atos tão diferentes um do outro realmente frustram. Para você ter uma idéia, o mesmo comando que faz você esquivar de ataques, irá fazer você tocar guitarra... Em compensação, Fahrenheit traz um excelente aspecto quando se trata se trata dos diálogos. Como todo bom adventure, você escolherá como seu personagem irá reagir a interrogatórios e conversas típicas. Ao contrário da grande maioria dos jogos desse gênero, a conversa não é aquela coisa mecânica com você podendo dizer centenas de vezes a mesma coisa e com resposta bem genéricas. Tudo é muito bem trabalhado para que o diálogo pareça lógico, atraindo-o ainda mais ao magnífico enredo.

Apesar de algumas falhas na execução de suas excelentes idéias, Fahrenheit é um jogo que merece ser conferido. Ao jogá-lo, você irá perceber como ele parece apenas uma "ponte" do que ainda está para vir. Desde o término de sua produção, os franceses da Quantic Dream se trancaram em seus estúdios para fazer Heavy Rain, um jogo que aparentemente corrigirá e irá evoluir os conceitos apresentados aqui, sendo uma das boas expectativas dos donos de PS3 para o ínicio do ano que vem. É esperar para ver.

ASSASSIN'S CREED II

Plataforma: PS3, X-Box 360 e PC
Desenvolvimento: Ubisoft
Publicação: Ubisoft
Gênero: Ação
Lançamento: 17 de Novembro de 2009

POR JUNIEL PEREIRA



ALTA EXPECTATIVA

O primeiro Assassin's Creed veio seguido de um hype sem tamanho, e com promessas de revolucionar segundo as palavras da própria Jade Reymond. Quando o game foi lançando no final de 2006 os gamers puderam experimentar um jogo sem dúvida feito nos mínimos cuidados, a jogabilidade ao estilo Prince of Persia com vários momentos de ação stealth, embalada pelos magníficos gráficos sem dúvida o tornaram em um clássico instantâneo e a tal da revolução só não ocorreu por o game pecar em alguns pontos primários como: possuir missões repetitivas e combates sem maior intensidade, e com tamanho sucesso a iminente sequência já era esperada. Com Assassin's Creed 2 a Ubisoft se mostrou atenta quanto a esses quesitos e promete não só trazer todos os elementos de sucesso que consagraram a série, como melhorar os pontos deixados a desejar no game anterior.

Em Assassin's Creed 2 sai o intrépido Altair e entra em cena o renegado Ezio Auditore di Firenze, um jovem nobre que perdeu sua família devido a traição de famílias rivais e que também é um assassino ancestral de Altair. O novo guerreiro não fica devendo em nada ao nosso antigo protagonista. Ezio é mortal e rápido na hora de aniquilar seus adversários com punhais escondidos em suas mangas, possuía uma gama enorme de movimentos, por falar neles é incrível a suavidade e a fluidez que o protagonista executa ações como: subir em postes, escalar edifícios, pular em para-peitos de janelas tudo acontece de forma muito natural, as habilidades combatentes também não ficam atrás contando com novos movimentos de combates, mais armas estarão à disposição que vão desde espadas para golpes rápidos, passando por bombas de fumaça no caso de muitos adversários, até grandes machados para ataques mais devastadores e também usar lâminas envenenadas que causam alucinações. É possível também desarmar seus inimigos e usar suas próprias armas contra eles sendo que cada arma roubada libera novos movimentos e habilidades para Ezio aumentando mais ainda o leque de ações, as finalizações também ganharam ângulos próprios dependendo do inimigo.

A ubisoft promete que nessa versão os seus adversários estarão mais inteligentes e farão de tudo para não deixar você escapar cercando você por todos os lados, inimigos que ficam na espreita esperando o momento certo de atacar e caso a situação fique feia pro seu lado é possível fazer aquela retirada estratégica subindo em construções, algumas podem ter seu interior explorado, esgueirar-se no meio da multidão que mais uma vez o game conta com cidades lotadas de pessoas, sendo possível caminhar tranquilamente entre os civis ou ocultar-se na água enquanto cessa o perigo, dessa vez além de nadar, nosso herói poderá mergulhar. Embora os combates tenham ganhado mais intensidade o bom mesmo do game continua sendo aniquilar seus adversários na surdina, desta vez dependendo do modo como se aproxima deles e aguardando o momento certo Ezio realiza ações rápidas e com ângulos cinematográficos acabando com o adversário com um único golpe sem dar chances de contra-ataque. Como visto na demonstração feita na gamescon onde Ezio aguarda escondido em uma carruagem cheia de feno esperando um guarda se aproximar dando rapidamente um fim no mesmo.

Se o problema do game anterior era devido a falta de variedade das missões a sua sequência promete resolver esse problema. O game vai contar com 16 missões distintas (segundo a Ubisoft esse número pode aumentar) trazendo objetivos primários que vão desde roubos e vigilâncias à interrogações, essas são apenas missões secundárias realizadas antes de você receber a ordem de assassinato para suas vítimas, que são encontradas no topo de telhados deixadas com pombos que trazem o nome de seu alvo.Também a mais coisas para se fazer nas cidades é possível localizar missões secretas espalhadas pelo cenário com missões curtas que botam aprova as habilidades circenses e furtivas de Ezio.Também há uma maior variedade de itens ocultos pelo cenário obrigado o gamer a vasculhar cada rua e beco das cidades por onde passa . O novo game vai contar também com um sistema de economia onde você poderá comprar novas armas e itens nos Da Vinci's Wares espalhados pelo game, o dinheiro pode ser obtido das mais diversas formas seja através da recompensa pelos seus assassinatos, como furtar grana tanto dos guardas como dos civis locais. É possível também vasculhar os corpos dos guardas após serem abatidos em busca de novas mercadorias.

Além de comprar itens para o seu personagem com seu "suado" dinheirinho ele pode ser utilizado de outras maneiras como pagar mercenários nas ruas para acabar com guardas por você como também subornar algumas autoridades para aliviar seus índices de criminalidade, sim pois agora todas as suas ações cometidas são registradas no que chamamos de sistema de notoriedade do game, que vai acumulando um aumento no seu level de procurado tornando você o homem mais temido e dos locais por onde passa.

A ubisoft não poderia ter escolhido ambientação melhor para o seu novo game , sendo ambientado num dos períodos mais criativos da humanidade:O Renascimento. A direção de arte mais uma vez merece elogios, e pelos vídeos até aqui liberados podemos perceber que o game está realmente cada vez mais bonito. As cidades italianas do século XV já confirmadas como Veneza, Florença e a região Toscana apresentam construções arquitetônicos caprichadas com os mínimos detalhes principalmente quando estamos em cima de edifícios e temos um panorama geral das cidades, a população local conta com vestimentas e adereços característicos da época e tanto as armaduras como as armas são ricas em detalhes. Tudo demonstra o trabalho de pesquisa minucioso feito pela equipe francesa. Os efeitos de luz e sombra do game são outro detalhe a parte, além das transições entre dia e noite moldarem bastante o ambiente. Durante o dia vemos cidades repletas de pessoas levando sua vida cotidiana normalmente com ótima iluminação e sombras bem projetadas de acordo com a edificação enquanto a noite dá lugar a lugar a escuridão clandestina e em alguns pontos mostra o brilho de uma cidade iluminada. Personalidades importantes da época virão como personagens no game como: Leonardo Da Vinci, que criou as wirstblade, a lâmina usada por nosso herói, Boticelli e Maquiavel são alguns outros nomes. O game conta com animações bem elaboradas, com personagens de expressões faciais convicentes, e cenas cheias de movimento, destaque para a demo mostrada na E3 desse ano em um baile com dezenas de pessoas festejando, revelando a aparição de Ezio.

Assassin's Creed 2 traz mais conteúdo do que seu antecessor, com muitas missões extras a se realizar, um sistema de jogo que incentiva mais exploração das cidades, e a adição de novos elementos para dar um gás a mais nos combates, esses elementos estão fazendo altas expectativas em cima desse clássico game, Vamos esperar por Novembro que já não está muito longe para encararmos mais uma vez os desafios e a imersão que só Assassin's Creed proporciona.

PRESENTE DA ORDEM DOS ASSASSINOS

É claro que um título do calibre de Assassin's Creed não poderia deixar de ter a sua edição de colecionador, o Box limitado vem com uma estatueta do valente guerreiro Ezio, juntamente com mapas exclusivos de duas localidades do game com Palácio de Medici e o outro de Santa Maria Dei Frari em Veneza. Além de um livro contendo a arte conceitual do game tudo isso pela quantia de $ 69,99.

Crônicas de um Noob!

POR LEONARDO LOPES

Diga-me com quem andas que eu te direi o quanto apanharás

É engraçado como quando somos crianças o poder da palavra NÃO, gera uma atração magnética para o seu antônimo em nossas atitudes de moleques serelepes. Antes de qualquer coisa, estou aqui na querida sessão "crônicas de um noob" para substituir nosso habitual Johan que está em busca da fama e sucesso provenientes de programas de auditório. Voltando ao princípio – nada de redundante nisso –, como eu dizia. Após um belo e sonoro não de nossos pais quando estamos prestes a fazer algo do qual não temos o selo de aprovação dos nossos velhos, é interessante como nosso cérebro libera toxinas imbecilóides que sempre nos fazem procurar um jeitinho de tornar nossos desejos mais retardados em realidade.

Era um belo fim de semana, os passarinhos cantavam, as crianças brincavam inocentemente de polícia e ladrão nas ruas, se utilizando de poucas palavras de baixo calão. Enquanto jovens de hábitos muito corretos apertavam um "diguizinho" na porta de uma das locadoras do bairro em que eu morava (afinal, naquela época era mais comum um fliperama que um boteco nas esquinas). Naquela mesma ocasião meu pai havia me falado: Não saia hoje, porque seu tio está vindo para cá com seus filhos. No mesmo instante eu pensei: E daí? O que eu tenho a ver com isso? Mas obviamente respondi: "Sim pai! Pode deixar!" É importante citar também o "amor" de meu pai por fliperamas, de certa forma, acho que ele ficaria mais feliz ao saber que eu iria a um racha de carros tunados na rodovia estadual que em um fliperama. Eu até estava disposto a obedecê-lo, e realmente não sair de casa. Entretanto sabe como a vida é complicada e às vezes temos de tomar decisões que podem mudar nossos destinos a todo o momento; e na ocasião não foi diferente. Um amigo meu bate no portão da minha casa e quando eu o atendo já o vejo com aquele sorriso que vai de orelha a orelha. "Minha mãe me mandou comprar algumas coisas no mercado e me deu dois reais! Vamos ao fliper!" disse o pequeno moleque enviado pelo próprio satã a minha porta. Importante ressaltar que naquela época dois reais eram duas incríveis horas de SNES regadas a Campeonato Brasileiro e Street Fighter II.

Eu juro que hesitei e disse no mesmo instante que não iria, pois meu pai não iria deixar. Mas daí o endiabrado começou a me sacanear, dizendo que eu não jogaria um futiba nem algumas partidinhas de Street, sem contar que tinha chegado jogos novos na locadora. Então inocentemente fui coagido a ir para o fliper, mesmo lutando contra meu desejo sombrio. O tempo reservado já estava quase acabando e eu dando um sacode no Mané quando olhei pro lado e vi a imagem mais aterrorizante da minha vida! Meu pai parado na porta do fliperama de braços cruzados olhando fixamente para mim. Ouso dizer que naquele momento meu pai mais parecia a morte vindo me buscar que ele de fato. O pior de tudo é que no momento do susto eu que estava com o pé encima do fio do controle (maldita falta de controles wirelles na época!) levantei no susto e resultado... O controle voou da minha mão e caiu em cheio no chão e quebrou.

Você deve estar se perguntando, poderia ficar pior? Sim meu caro leitor, ficou pior. No instante em que o controle caiu no chão o dono da locadora em menos de um segundo já estava ao meu lado me xingando e prometendo quebrar minha fuça se eu não o pagasse. Meu pai vendo aquilo não teve alternativa a não ser pagar o controle e discutir com o cara por ele ter me agredido verbalmente. Após o quebra-pau meu pai apenas me lançou um olhar que mais parecia a cólera de Zeus, que me fez correr como um louco para casa e entrar para o banheiro. Passei por minha mãe e disse que iria tomar banho porque estava jogando bola. Detalhe, a essa altura meu tio e meus dois primos já estavam em minha casa. Dentro do banheiro eu pensava que estaria totalmente seguro até que meu pai se acalmasse, pois como ele não me batia normalmente, achei que as possibilidades de fazer isso na frente dos parentes seriam menores ainda. Ledo engano meu amigo! Para meu infortúnio não me atentei em trancar a porta. Dois minutinhos depois, quando eu já estava tomando meu banho tranquilamente meu pai abre a porta com um cinto que eu nem conhecia, já não sabia que meu pai havia sido cowboy... Porque com uma fivela daquela, só sendo ganhador do rodeio de Barretos.

Obviamente não vou detalhar a cena de meu pai me chicoteando com o cinturão de órion enquanto meu tio e meus primos riam de mim correndo pelado pela casa todo molhado desviando das investidas de Indiana "José" Jones contra sua presa. Nem o quanto aquele dia se tornou motivo de piadas e de semi-paradas cardíacas provocadas por tantos risos nas minhas reuniões familiares em anos vindouros. Só resta dizer a vocês leitores. Nunca desobedeçam a seus pais, pois poderão sentir a ira dos deuses. E principalmente, não comprem controles com fio, pois os malditos sempre acabam te prejudicando de alguma forma. Afinal de contas, o diabo sempre vai enviar moleques servos dele para te fazerem propostas mortais.

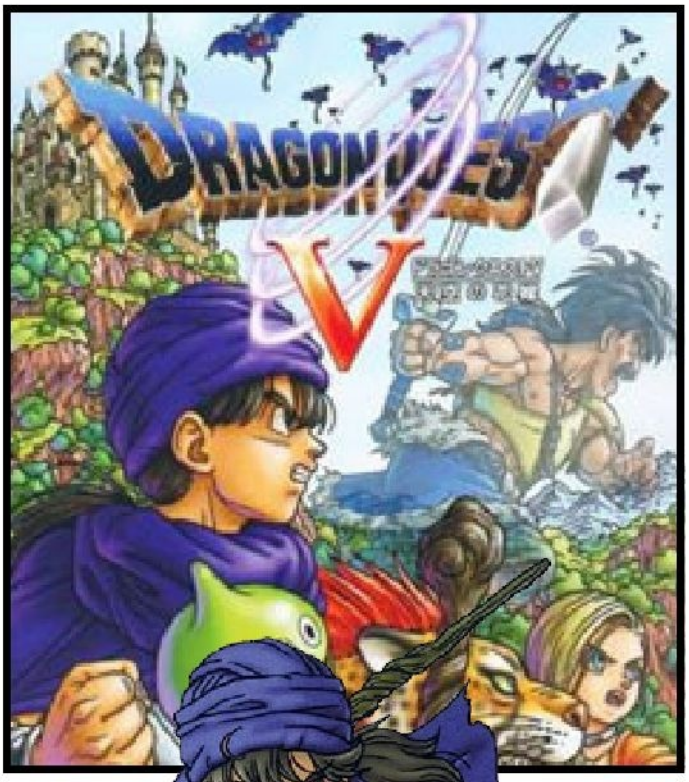
Bioshock - Big Daddy por Skybolt

Monster Breeding Games!

FOR LEON CLEVELAND

CAPTURAR E BATALHAR, É SÓ COMEÇAR!

Há muito tempo, desde que adiquiriu meios para fazer isso, seres humanos começaram a domesticar animais, seja para obter lucro disso, através de produtos que podiam ser tirados desses animais, ou como um estimado companheiro. Logo (como boa parte das coisas no mundo), essa realação de animais e humano se tornou corrompida, e com isso, rinhas e brigas clandestinas entre animais tornaram-se um passatempo para os humanos. Isso é algo amplamente difundido na cultura japonesa, como as lutas de inseto (o que é legal por lá). Como se era de esperar, isso não demorou para ser transposto ao mundo virtual. Não estou falando de Neopets, Nintendogs e coisas do tipo. Estou falando de um gênero, às vezes tido como um subgênero do RPG, muito famoso no Japão, e naturalmente, nem tão famoso assim por essas bandas. Seja bem vindo ao nada popular mundo dos Monster Breeding Games!



"EI, JACK FROST, QUER SE JUNTAR AO MEU TIME?"

Antes que venham me encher o saco: Não, eu não gosto de violência com animais apesar de adorar o Monster Breeding. Vocês devem se perguntar "Comássim?!? Esse cara se contradisse agora!?". Não me contradisse. Primeiro que são monstros, focados nisso, e não animais; e em segundo lugar: Não há crueldades, ou seja, desmembramentos, sangue ou coisas do tipo. Dadas as explicações, voltemos ao tópico.

Como definir um Monster Breeding Game? Basicamente, o Monster Breeding, que também é conhecido por Monster Raising, segue uma lei básica: Um jogador, que nem sempre luta, deve capturar/invocar/que seja Monstros, que lutam pra ele ou com ele. Outra peculiaridade é que os Monster Breeding tem características, às vezes muito fortes, de RPG, o que leva muitos a confundir com esse gênero. Fato é que o jogo que deu origem ao estilo foi Dragon Quest V (NES, 1992, que por acaso é um RPG). Nele, certos inimigos podiam ser capturados e usados como aliados, após serem derrotados. Isso era deveras vantajoso, uma vez que eles podiam aprender certas habilidades que nenhum outro personagem poderia aprender. Porém, isso era apenas uma "side-quest" do jogo, algo a parte, longe de ser o foco principal do jogo. Depois de Dragon Quest V sugerir a fórmula, era hora usá-la de forma aplicavel, e foi isso que a Atlus fez, lançando ainda em 1992 o primeiro jogo da demoníaca e polêmica série Shin Megami Tensei (de memso nome, 1992, Super Famicom/SNES) no Japão. No game, você joga com o herói (chamdo somente de The Hero), que acaba se envolvendo em confusões com o mundo Makai e aprende a "domar" e transofrmar demônios e outros seres fantásticos em dados, podendo ser invocados mais tarde para auxiliar em batalha. Com um enredo bem adulto e um gameplay clássico, o jogo consquistou sua leal base de fãs, mas, apesar da fómula criada por Dragon Quest V ter sido "evoluída", Shin Megami Tensei não tinha seu foco principal nos monstros. Mas, um (com o perdão do trocadilho) monstruoso sucesso nasceria dois anos mais tarde e transformaria o mundo dos RPGs e criariam um gameplay único...

PIKACHU, EU ESCOLHO VOCÊ!

Então, quando tudo ainda era escuridão, em 1994, a Nintendo, em conjunto com Satoshi Taijiri, Gamefreak e Creatures Inc. deram luz ao que muitos que conhecem o gênero chamam de difusor do Monster Breeding: Pocket Monsters, ou, como seria conhecido mais tarde no ocidente: Pokémon.

O conceito de Pokémon é simples e se encaixa perfeitamente na premissa dos Monster Breeding (e eu duvido que ninguém não conheça): Capturar monstros e travar batalhas usando eles. Mas, diferente de Dragon Quest V e ligeiramente diferente de Shin Megami, em Pokémon, os monstrinhos são o foco principal do jogo. A história e o gameplay? Simples: um garoto, no caso, seu personagem principal, deve viajar pelo mundo, caputrando, treinando e evoluindo os monstrinhos, para se tornar um grande Mestre Pokémon. Isso rendeu (e rende até hoje) à Nintendo muitas verdinhas, e a Pokémon, muitas continuações com novos pokémons, novas evoluções, continentes e é claro, muito merchandising, como brinquedos, acessórios, camisas, gadgets e por aí vai. Essa simples fórmula se tornaria uma febre e, muitos jogos com o mesmo esquema seriam lançados. Enfim, um novo gênero nasceu e com ele uma febre e milhares de títulos.

Com a febre "Pokémonística" instalada no mundo, foi apenas questão de tempo para que jogos no mesmo estilo, e alguns deles muito inovadores aparecessem. Em 1997 a revolução já começaria com a Tecmo lançando o aclamadíssimo Monster Rancher, com seu profundo sistema de criação de monstros e um processo ímpar de geração de monstros; usando CDs, que criava monstros diferentes a cada CD usado. Ainda assim, 97 não era o ano em que os Monster Breeds seriam famosos. Foi de 1998 ao início de 2000 que os breeding deram um grande salto. Grandes nomes (e outros nem tão grandes assim) como Monster Rancher 2, Dragon Quest Monsters, Pokémon Gold/Silver/Cristal, Monster Rancher 2, Jade Cocoon, Digimon e muitos outros fizeram os Monster Breeding fossem conhecidos, e assim, torando-se uma febre. Além disso, versões "mini" do gênero eram colocados em vários jogos, como em Legend of Mana, no qual era possível capturar ovos de monstros e cuidar deles (não com a profundidade encontrada num jogo focado nisso), para que pudessem te acompanhar em batalha.

Mas, há uma lei universal que rege as febres e ela diz que (quase) tudo que vira febre é rapidamente descartado. E não foi diferente com os Monster Breeding games. Logo, clichês, cópias e continuações furadas surgiram, sujando e afundando os Monster Breeding Games na lama.

O QUE O FUTURO NOS GUARDA, LEON?

Apesar do título clichê para esse tópico, muitos jogadores se fazem essa pergunta. E agora, como será daqui para frente?

O futuro dos Monster Breeding pode ser dourado. Como chegar essa conclusão? Basta olhar para os recentes títulos que se encaixam nessa categoria de jogo e vocês verão. Jogos como: Dragon Tamer Sound Spirits e seu exclusivo sistema de obtenção de dragões através de sons captados pelo microfone do DS; Dragon Quest Monsters: Joker, Monster Rancher DS (revolucionando com a maneira de obter monstros mais uma vez: com cartuchos de GBA, desenhos e palavras.) e Fossil Fighters estão revivendo o Monster Raising Games das cinzas. Além disso, as novas tecnologias que são usadas nos consoles e games atuais permite uma gama infinita de variações e renovações num gênero que, se feito da forma correta, pode sim, brilhar muito.

5 MONSTER BREEDING GAMES QUE VOCÊ DEVE JOGAR!

1- Monster Rancher (qualquer um, mas, dê preferência ao 2 e ao 4) - Tecmo, PSX, PS2, GBA e DS.

O negócio aqui é simples. Pegue um monstro, leve pra sua fazenda, ganhe dinheiro, fique rico e seja feliz. A riqueza do jogo está na quantidade de monstros e na forma de obtê-los: Usando CDs (no caso do DS, cartuchos de GBA, escrevendo palavras ou desenhando). De longe, o melhor monster breeding game já feito.

2 - Jade Cocoon - Genki - PSX

Junte o conceito de Monster Breeding com uma história densa e quase épica, e salpique com um sistema de fusões de monstros realmente impressionante. Temos aí Jade Cocoon, um excelente game de PSX. Não deixem de jogar.

3 - Dragon Tamer: Sound Spirits - Namco Bandai, DS

Depois que eu cantei "Ace of Spades" e ganhei um Dragão badass pra caramba, esse título mereceu estar aqui. Agora falando sério, o sistema de obtenção de monstros é único e os gráficos são lindos. Infelizmente, lançado só no Japão.

4 - Digimon World - Bandai - PSX

Pra quem não sabe, a criadora dos Digimons é a mesma dos Tamagochis. Cuide do seu monstrinho e treine-o. É clássico, é bacana e tem o Gabumon.

5- Dragon Quest Monsters: Joker - Square-Enix, DS.

Dispensa QUALQUER tipo de comentário. O seu primo criou o que ele é, e esse daqui, é um dos responsáveis pela ressureição do gênero, através de um sistema de batalha renovado e mais monstros.

Sessão

Desabafo

POR RAPHAEL FRANCK

Quando começou a sua vida Gamer?

É comum ouvir de vários jogadores frases como "eu jogo desde meus quatro anos", "eu comecei a jogar ainda no Atari", crianças que mal sabia usa talheres para levar comida à boca, já dominava o joystick.

Hoje me lembrei do meu primeiro game que joguei (Alex Kidd) e do primeiro que terminei (Super Mario World). O motivo? Ver meu filho jogar... A idade do pequeno? Assim como quase todo mundo começou cedo, especificamente, aos cinco anos. É interessante perceber a curva de aprendizado a cada tentativa ao ligar o seu pequeno Game boy. Ele sempre reclama; "pai eu só sei morrer", eu sempre respondo; "Você tem que tentar só assim você vai conseguir terminar". Muito diferente de quando eu iniciei, quando meus pais falavam para eu desligar logo aquele aparelho, pelo motivo que poderia estragar a televisão, mas de certo modo meus "velhos" nunca proibiram a minha jogatina a não ser quando eu cometia algum deslize de percurso, por exemplo: Matar aulas para jogar fliperama ou tirar notas muito baixas nas provas de escola.

Ultimamente venho vivendo de lembranças, ao ver meu pequenino jogar tive outro flash na minha memória. Não resistir ao impacto nostálgico de ver em minha mente a cena onde eu e meu pai jogávamos International Super Star Soccer Deluxe, então, pode-se perceber como os videogames podem estão presente na vida de certas pessoas.

O que eu quero com tudo isso? Dizer como os jogos estão presentes na vida e como eles podem buscar novas formas de socialização. Com advento dos MMOs isso ficou mais notável, porém quem nunca fez uma amizade em uma casa velha de fliperama ou na escola conversando sobre algum jogo, quem nunca conseguiu grandes amizades em disputas de Street Fighter? É nítido como os games conseguiram seu espaço na vida cotidiana, isso pode ser visto em comunidades de sites de relacionamentos onde pessoas se juntam para desenvolver revistas digitais, como a Press Start! Por uma simples paixão? Talvez, mas também por saber como esses "joguinhos" ajudaram no crescimento de cada um como pessoa.

Então pensando em tudo isso, sabe aquelas pessoas que dizem que jogos não proporcionam nada para a vida? E também aquelas que dizem que falar sobre jogos é perca de tempo? Ok. Eu só lamento por elas, provavelmente elas tenham seus motivos. Mas assim como eu e vários outros por aí, os games estão presentes em nossas relações, desde fazer amizades jogando em fliperamas, unir pessoas para fazer uma revista e até mesmo na relação afetuosa entre pais e filhos.

PLAYER 1:
El Tenorio

PLAYER 2:
Marcos Ruehle

VS

MODE

PLAYER 3:
Rodrigo Castro

PLAYER 4:
Raphael Franck

PLAYER 5:
Don Vagner

PLAYER 6:
Leonardo Lopes

Round 1

PLAYER 1:

Em sua segunda tentativa real, a Microsoft ou Micro$oft como alguns a conhecem, acertou a mão. Sua política de usar o dinheiro para assegurar as maiores franquias de games com certeza tem dado certo. Tanto é que dos grandes jogos third party, agora já não falta mais nenhum. Outro ponto importante a se destacar é o controle, você pode até ter se acostumado com o Dual Shock, mas hoje vê-se que é um controle defasado, uma vez que o controle do X360 (como gosto de chamá-lo) é muito melhor, sua alavanca analógica muito melhor adaptável ao dedo e também mais precisa que qualquer outra do mercado. Os gatilhos claramente inspirados no do Dreamcast são perfeitos para jogos de corrida ou shooters, só não me dei bem com Guitar Hero e acho que não fui o único, porém, com a guitarra, que é obrigatória para Rock Band o problema acaba. O espaço é pouco para tantos elogios e quero logo entrar em combate direto com os colegas.

PLAYER 3:

Mas do que isso adianta, se o console tem uma vida útil muito menor? Eu tenho seis amigos que possuem um X360. Todos os seis diziam que "3RL era problema de quem não sabia cuidar" e todos os seis enfrentaram 3RL (um deles, duas vezes!) em um espaço curtíssimo de tempo. Sejamos francos, não consigo ver como um gamer de classe média encaixaria algo tão dispendioso em seu orçamento. Você falou também a respeito dos jogos third. É, eu concordo com você que tal estratégia esteja sim funcionando, mas se pararmos para analisar que jogos e pra quais plataformas saíram, veremos que a maioria desses jogos podemos ver também no PC, uma plataforma que considero muito mais versátil e conveniente. Mas aí lhe pergunto: Jogos de Wii costumam também sair para PC? Acho que não. E não dá pra ignorar alguns excelentes jogos que o Wii oferece, basta procurar e conferir que a Nintendo não deixa tanto a desejar assim para os jogadores hardcore. Sem contar a grandiosa experiência multiplayer que jogos como Brawl oferecem, coisa que não vejo em outros consoles.

PLAYER 5:

Dualshock defasado? Discordo totalmente. O controle do 360 até pode ser muito bom, mas passou longe de fazer o Dualshock ficar defasado. Ainda mais que o Dualshock 3 tem sensor de movimento. Além do que, Jogos de luta e de esportes são melhor controlados com o Dualshock, quanto que jogos de corrida e de FPS são melhores com o controle do 360. Bom, pelo menos foi isso que percebi. Mas uma coisa o amigo Ihmo tem razão: a durabilidade do Xbox 360 que é comprovadamente muito inferior aos demais concorrentes. Quanto as third parties receberem um bom dinheiro para lançarem jogos com exclusividades para o console da Microsoft, esta dando certo realmente, mas a Sony nunca precisou pagar para ter jogos exclusivos...

PLAYER 2:

Esse erro (3rl), é o único calcanhar de aquiles da M$. As melhorias nas placas do 360, estão vindo na mesma proporção que os lançamentos vem ao PS3. O que adianta o PS3 ser um Super Saturn? Isso aí não é garantia de bons jogos; Nem a jogabilidade do WII, que baseia seus jogos na criatividade (o que vemos são títulos óbvios e superficiais), convenhamos esta cada vez mais cíclica; nem nova jogabilidade garantiu bons jogos. Agora se você pensa em jogos e em nada mais, então o 360 é a sua praia! Quando a Nintendo resolveu deixar baralho hanafuda de lado e criar o NES (1983 - Japão), a M$ iniciava simultaneamente no ramo (MSX - 1983). A SONY apenas entraria na briga dos consoles, desenvolvendo o adaptador CD do SNES a pedido da Nintendo (PS1 - 1990) muito depois. Agora vejamos: quem tem a melhor rede online? Quem esta virando o PS2 da vez (tanto em número de títulos, quanto na facilidade de piratear?) Qual softhouse falta ao 360? Quem promete roubar a "jogabilidade" do wii e adicionar um algo a mais? Quem traz as melhores versões HD? Qual é o console NEXT mais barato?

PLAYER 4:

Cada console tem seus problemas e suas qualidades. É inegável a tecnologia do Ps3, sendo que o fator mais importante do console da Sony é ou foi o de definir o novo padrão de mídia, ainda em processo de amadurecimento. Mas o console da Sony está com uma certa deficiência no quesito jogos third parties e sua debilidade aumenta quando pensamos na perda de sua exclusividades. O Xbox 360, de certo modo, segue o mesmo modelo de competição que a "caixa preta" da Sony com um diferencial, a sua rede que sem sombra de dúvidas é a melhor. Contudo a durabilidade envolvendo problemas de hardware do console é algo que afasta muitos jogadores. Enquanto o Wii a meu ver é o console com maior diferencial nessa geração. Ainda que sua "biblioteca" de "hard-games" não seja a melhor, o aparelho da Nintendo é responsável pela massificação dos games, ou seja, falar em videogame se tornou mais comum, agora a cultura gamer não é só específica de velho jogador hardcore e sim a toda família. Some essa nova visão do mercado aberto pela Nintendo com a revolucionária idéia do controle de movimento e todos nós já sabemos que empresas como a Sony e a Microsoft já aderiram à moda. Então ponto para o Nintendo Wii.

PLAYER 6:

Falaram e não disseram nada! Dizer que o PS3 não tem jogos third parties? Pera aí... onde vocês viram isso? A Sony não apenas dominou a geração passada como também há grandes vestígios que isso acontecerá novamente. Podem achar que estou exagerando, bem achem o que quiserem, mas quero ver daqui dois anos no máximo. Com certeza essa geração está com uma concorrência perfeita, muita inovação e consoles poderosíssimos. Porém o PS3 é um console aquém ao seu tempo e assim que se tornar uma máquina de fácil operação vai dominar pra valer essa geração. E não estou falando apenas de processamento gráfico, mas sim de jogos e idéias revolucionárias (ou alguém aqui acha que sensor de movimentos é a oitava maravilha do mundo?). A Sony não seria idiota de trabalhar tanto em um console se não tivesse a plena certeza do seu poderio. Além do mais citar biblioteca, acesso a pirataria ou joguinhos casuais como pontos positivos nos jogos são algo clichê e sem noção! Um viva aos hardcore games do PS3. Quero ver a cara dessa galera ao jogar God Of War 3...E tenho dito!

Round 2

PLAYER 5:

Não concordo quando dizem que o Playstation 3 é um fracasso. Ora bolas, como pode ser um fracasso se já vendeu, em pouco mais de 1 ano, mais de 20 milhões de consoles? É fato que a Sony esta deixando a desejar em muita coisa mas o console "está indo muito bem, obrigado". Os jogos estão aparecendo em conta gotas, é verdade, mas estão aparecendo. Acredito que dentro de mais 1 ou 2 anos, os estúdios começarão a entender como o Playstation 3 funciona e conseguirão tirar um melhor proveito do console. Além do que, God of War 3 e Gran Turismo 5 (desculpe-me Forza, ainda não foi desta vez) em breve mostrarão o real poder do Playstation 3. Há, The Last Guardian vai chutar bundas de muitos jogos dos concorrentes.

PLAYER 3:

De fato, o PS3 está longe de ser o fracasso que todos falam. Mas se tem algo que me desagrada e MUITO nele é essa sua vida de promessas. Gran Turismo vai ser a evolução dos jogos de corrida, mas saírá EM BREVE e um breve que sempre é adiado. O mesmo vale para God of War 3 e pra muitos outros jogos exclusivos do PS3 (digo muitos apenas como referência, pois não são muitos). E é algo que eu gosto no Wii. Além de ter uma biblioteca bacana de exclusivos (e tem sim, é que tem gente que não está procurando), pelo menos eles já estão aí, são mais acessíveis e não fazem todo esse alarde a custo de nada. Porque sendo bem sincero: Tem coisa pior que hype?!

PLAYER 2:

Jogos de wii saem para PC?

Não se esqueça que uma empresa alemã já adaptou o controle do Wii para "emular" os comandos do mesmo no PC! E em breve provavelmente o Natal terá jogos do Wii. O povo usa muito a qualidade dos jogos da Nintendo como referência, queria saber onde ela se encontra quando citamos wii fit, wii music, dentre outros sucessos de vendas. Além de remakes dos remakes do (S)NES nada de novo aparceu; parece que todos os jogos exclusivos do wii começam com a letra M (exceto Zelda). Aliás os jogos do Natal prometem a ser tão criativos quanto os da Nitendo. A Sony não precisou pagar para ter exclusivos! Por isso que ela só tem praticamente os exclusivos que produz. Se o PS3 esta além do seu tempo, espere para comprar ele no seu devido tempo, a oferta do Blu-ray está longe de ser ideal, assim como sua biblioteca de jogos, enquanto isso caminha para o ideal eu continuo com o 360. Ele ainda irá superar o problema das 3RL/E92 (algum dia! É tão verdadeiro quanto o ano do PS3), ai não terá mais mimimi para não o comprar.

PLAYER 6:

Ah sim meus caros golegas de Versus Mode. Tudo o que vocês disseram, pouco acrescenta no futuro da sony com seu PS3. Primeiramente ao Rodrigo que odeia Hype. Não vou nem comentar aos inúmeros hypes a cada jogo do mainstream da nintendo (leia-se Mario, Zelda, Metroid e blá blá blá) de fato não são jogos ruins, muitos até são considerados obras de arte. Mas vem cá, qual dos hypes da Sony "nessa" geração não foi um bom jogo? Além do mais, vocês estão falando do ano que não chega do PS3...Poxa! Que história é essa? Killzone 2 chutou bundinhas "verdes e azuis". Final Fantasy (o de verdade, não o spin-off) chega esse ano, Uncharted é fodão, God of War 3 nunca foi adiado (pelo menos que eu me lembre) Gran Turismo. Enfim, que grandes coisas a Nintendo anunciou depois de Mario Galaxy? Mario Galaxy 2? Pfff... A microsoft até que está com bons jogos. Mas infelizmente não sou multimilionário para comprar consoles descartáveis. Quando um 360 decente for feito, aí sim, podem vir falar comigo! Porque por enquanto estou muito bem obrigado! E parem com esse mimimi de ano que nunca chega! Porque isso pra mim não passa de conversa fiada de futuros derrotados. Estão parecendo a Heloísa Helena atacando o Lula nas ultimas eleições!

PLAYER 4:

Cada console tem seu diferencial, eu particulamente não me incomodo com adiamento de jogos, afinal toda empresa tem sua novela com certo jogo, a Sony é apenas mais uma. O Ps3 tem uma base instalada, tem ótimos jogos AAA e também jogos com conceitos diferentes para PSN como Flower, não tem como negar que é um excelente console. O Xbox 360 vem fazendo algo que ninguém esperava muito, conquistar um público cada vez maior conseguindo jogos, antes exclusivos da Sony. Agora pensamos o seguinte: muito jogador desinformado pensava que a Nintendo poderia fechar suas portas mas a empresa veio revolucionando o mercado de games desde o saudoso Nintendinho. Ora, convenhamos foi o NES que salvou o mundo. Agora com o Wii a empresa de Mario e Cia. trabalha com um novo conceito que poderíamos chamar de a massificação dos jogos, tornado-os mais acessíveis no quesito público. Ahhh sim e mais uma vez ela mudou a maneira de como se jogar. É inegável a importância da Nintendo para história do videogames e é inegável a importância do Wii na atual situação do que jogar e como se jogar.

PLAYER 1:

Vivamos o presente. De promessas o mundo está cheio e o inferno mais ainda, por isso o PS3 ainda não é o console do momento e o Wii é o console preferido dos armários pelo mundo afora. X360 não esperará para daqui um ano, dois,..., oitocentos para ter um monte de jogo bom, assim como também não será console de uma desenvolvedora (só Nintendo salva. Aleluia!), ou você está contente com a gama de jogos pútridos do Wii que são lançados, cada vez menos atrativos e mais repetitivos?

Amigo gamer, quer uma jogatina despreocupada e variada? Tio Bill proporcionará e não atente-se aos cometários flamers sobre as 3RL, compre um X360 agora que não dará problema (a não ser os 5% normais de qualquer produto eletrônico) e aproveite a redução do preço nacional e com garantia de 30000 km ou 3 anos.

Alguns jogam com suas mãos...

I'll be here...
I'll be 'waiting' here...
I'll be waiting for you so...
If you come here...
You'll find me...

Why...?
For What...?

I Promise.

Outros, com o seu coração.